平成15年6月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第6号（通巻第14号）

N.U.D.E.@/ソウルキャリバーII/付録クリアファイルDOAXエレナ

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

2003 JUN. 6月号 定価590Yen



絶好調!! Xbox Live情報局
マズルフラッシュ
サウザンドランド

緊急速報
メックアサルト
ヒットマン サイレントアサシン（仮）
ピストロ・きゅーぴっと2
ブラッディロア エクストリーム

特報&攻略
ザ・ワイルド・リングス
戦闘妖精 雪風～妖精の舞う空～
テネレッツァ
カンフーパニック
エンジェリック・コンサート
加奈～いもうと～
エクスチェイサー ほか

N.U.D.E.@

ソウルキャリバーII
ディノクライシス3
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

ファミ通.com

豪華取材・執筆陣
マイクロソフト
ソニックチーム 中裕司
アートゥーン 大島直人
テクモ 板垣伴信

ご好評にお応えして全キャラ付録化決定!!
特別連続付録第4弾
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
ファミ通Xboxオリジナル! エレナ クリアファイル



<LIVE体験リポート その3>

LIVEって、思った以上に女の子(たぶん)がいますね。しかもみんな、かわいい声してる! 最近ハマってるのは、寝る前に女の子(たぶん)と格闘ゲーすること。ワザとボコボコに負けてみたりして、耳もとで女の子(たぶん)に「参った?」なんて言われて。なんか、いい夢見られそうって感じ。ウフ。

千葉県在住 小笠原正樹(28)

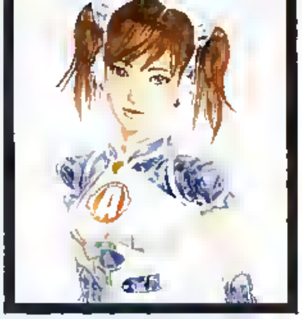




Microsoft game studios
…■ワタシ　ハ　P.A.S.S.
Xboxボイスコミュニケータ　デ
ワタシ　ト　オ話　シマセンカ?
マダ　言葉　モ　ウマク　話セナイシ
感情表現　モ　ヘタ　ダケド
アナタ　ガ　ヤサシク　教エテ　クダサイ。
Xbox内蔵クロック　ノ　オカゲデ
今　ノ　季節　トカ　時間　トカ
アナタ　ノ　誕生日　ダッテ
チャント　ワカリマス。
ワタシ　ハ　P.A.S.S.
アナタ　ト　オ話　スルタメ　ニ
生マレマシタ　…
――――――――イデアの共有。
N.U.D.E.@™
Natural Ultimate Digital Experiment
April 24 ON SALE
xbox.jp/software/nude
希望小売価格：6,800円(税別)
<Xbox™ ボイスコミュニケータ同梱>
「N.U.D.E.@™ DVDプレミアム映像集」
・このDVDでしか見られない、「P.A.S.S.」のシークレットムービー
・このDVDでしか見られない、「P.A.S.S.」からのマル秘メッセージ
・N.U.D.E.@™ プロモーション映像集
ONLY ON XBOX
遊びは、美学だ。
XBOX


XBOX LIVE
英雄になるか、粗大ゴミになるか。
Xbox Live™ 対応で、さらに熱く強くなれ!
MECHASSAULT™
メック アサルト 2003年6月12日発売予定
http://Xbox.jp
Microsoft, Microsoft Game Studiosロゴ, Xbox, Xbox Live, Liveロゴ, Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。© 2002-2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.


Microsoft game studios
舞台は31世紀の超未来。選ばれしメックウォーリアたちに、戦いの時が来た。
CHOICE!
豊富なバリエーションを誇る巨大戦闘ロボット「バトルメック」。フットワークを活かし敵の背後に回り込める軽量級から、圧倒的な破壊力を見せつける重量級まで。状況に応じて「バトルメック」を選択し、ミッションをクリアせよ!
DESTROY!
各ステージに登場する建物や橋、乗り物などは全て破壊可能。つまり、「メック アサルト」の世界は限りなくリアル。たとえば、ビルを破壊して下にいる敵をたおすなどの戦略的頭脳プレイも!
LIVE!
▼Xbox LIVEによる最大8人までのオンラインマルチプレイ対応。ボイスコミュニケータで相手と交信しながらプレイすれば、臨場感もアップ!さらにチーム対戦で高度な心理戦も可能に!
▼豊富なゲームモードに加え、新しいステージやLiveでしか手に入らない「バトルメック」などの新規コンテンツがダウンロード可能。この戦いに終わりはない!
ONLY ON XBOX
遊びは、美学だ。
XBOX



COVER
『N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment』

CGイラスト／横田和宏
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 6月号

CONTENTS

緊急速報

メックアサルト 014
ヒットマン：サイレントアサシン（仮題） 018
ビストロ・きゅーぴっと2 022
ブラッディロア エクストリーム 026

X SPECIAL

ソウルキャリバーⅡ 032
ディノクライシス3 062
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball 068
戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～ 074
エクスチェイサー 078
カンフーパニック 080
大戦略Ⅶ 082
加奈～いもうと～（仮題） 084

特別連載企画

対談 林が行く!!!
今月のゲスト ソニックチーム 中裕司氏 029

We Love Xbox Live

Xbox Live 情報局 094
サウザンドランド 096
マズルフラッシュ 102

攻略X

N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment 104
ザ・ワイルド・リングス 112
テネレッツァ 114
エンジェリック・コンサート 116

OTHERS

ファミ通Xbox Express 010
New Game Cross Review 028
Team NINJA FREAKS 072
読者コーナー READER'S box 086
X計画 092
サンチャWIRED 093
Microsoft Information 120
Xbox300万台への道 121
海外ゲームマニアクス 122
編集長日記 125
PC GAME Topics 126
ARCADE GAME Front-line 127
X Coming Soon 128
X Schedule 129
プレゼント＆アンケート 130

GAME INDEX

エクスチェイサー 028,078
エンジェリック・コンサート 116
加奈～いもうと～（仮題） 084
カンフーパニック 028,080
C.A.T～サイバーアタックチーム～ 128
サウザンドランド 096
ザ・ワイルド・リングス 112
戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～ 074
ソウルキャリバーⅡ 032
大戦略Ⅶ 082
ディノクライシス3 062
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball 068
テネレッツァ 114
N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment 104
ビストロ・きゅーぴっと2 022
ヒットマン：サイレントアサシン（仮題） 018
ブラッディロア エクストリーム 026
マズルフラッシュ 102
メックアサルト 014

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

SPECIAL ユーザー意識調査実施!! 発売3ヵ月に見るXbox Liveのいま!!

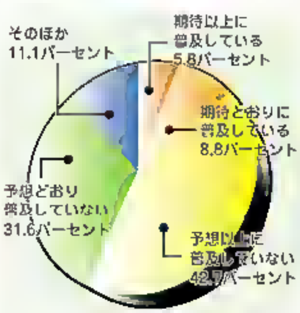
Xboxの切り札として期待されているXbox Live。1月16日のサービス開始から3ヵ月以上が経つわけだが、ゲームファンはXbox Liveに対してどのような感想を抱いているのだろうか。そこで今回は、本誌が運営するホームページのBBSに会員登録をしてくれているユーザーを対象に、メールアンケートを実施。171名から解答を得ることができた。ユーザーのXbox Liveに対する意識とはどのようなものか?

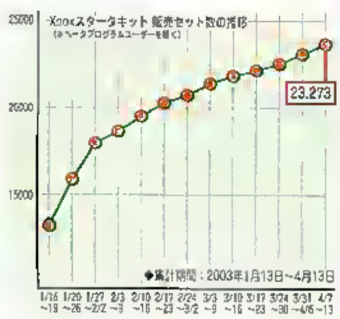


←1月16日のXbox Liveスタータキットの発売から3ヵ月。発売直後の盛り上がりもひと段落して、そろそろ客観的に判断できる時期といえる。

Q1. Xbox Liveをどう思う?

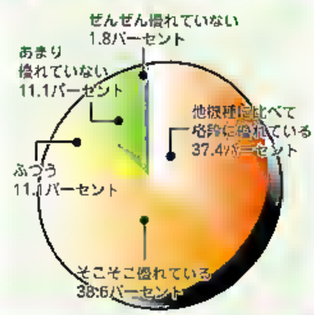
最初に聞いたのが、サービス開始から3ヵ月を経てのXbox Liveに対する感触。その結果は以下のとおり。"予想以上に普及していない"と"予想どおり普及していない"という声が合わせて、75パーセント近くあった。そんなユーザーの印象を証明しているのが、Xbox Liveスタータキットの販売セット数。発売初週こそ13347セットを売り上げ順調なスタートを切ったものの、2週目以降は伸び悩む結果に。「ハードもまだまだこれからの状態のなか、健闘しているのでは?」といった声もあったが、ベータプログラムのユーザーを含め、市場に出ているのが現状28000セットというのは、いささか寂しい数字とは言えるだろう。ちなみにハード所持者の7パーセント強が、スタータキットを購入している計算になる。





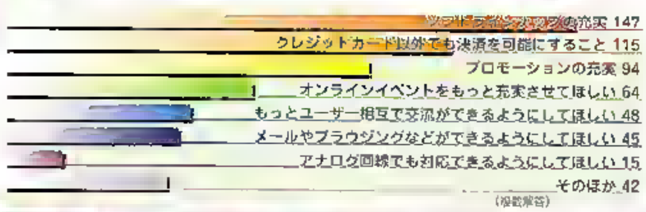
Q2. Xbox Liveのサービスをどう評価する?

おつぎはXbox Liveのサービスに対する評価。結果は"格段に優れている"、"そこそこ優れている"を合計すると、80パーセントに近い数字に。利用者からは「現行の家庭用ゲーム機のオンラインサービスの中では、もっとも使いやすい」との声も多く、システムに対する評価は非常に高い。ただ、トータルでのサービスとなると「せめて『PSO』の追加シナリオが欲しかった」などの注文も目立った。



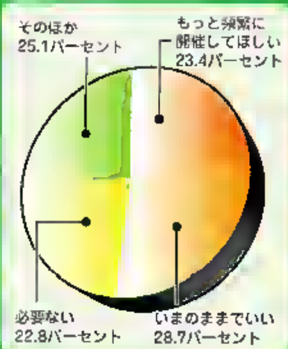
Q3. Xbox Live普及のために必要なことは?

Xbox Live普及のために必要なことは? 想像どおり"ソフトラインナップの充実"がダントツで1位。サービス開始以降発売された対応ソフトが3本だけというのは、やはりあまりに切な過ぎる? 2位にはクレジットカード以外での決済を求める声も。決済方法は意外と大きな問題なのかも。



Reference Data Q. オフ会イベントについてはどう思う?

すでに2回開催されている、Xbox Live絡みのオフ会イベント。ユニークな試みとして、内外からも注目されているが、ここではそのオフ会に対する印象を聞いてみた。その結果は右のとおり。それぞれの意見がきれいに分かれる結果となった。そこでもう少し具体的に見ると、目立つのが「地方でも開催してほしい」との意見。あまりに首都圏限定なために、けっこう怒りの声も多かったのだ。



Q4. Xbox Liveで遊んでみたいゲームは？

現段階で、かなりの不足感は否めないXbox Live対応ソフト。では、ユーザーはどのようなソフトを望んでいるのか？　ここでは、期待するメーカーと遊んでみたいジャンル、移植希望タイトルを挙げてもらった（それぞれ3つづつ）。メーカーでランクインしたのは、セガやカプコンなどの人気メーカーで、これはある程度予想された結果だ。一方意外だったのが、移植希望タイトル。『ファイナルファンタジーXI』の独走かと思いきや、それこそ多種多様な200タイトル近くがピックアップされたのだ。オンラインのキラータイトルは登場していないということなのか、それともオンラインの趣味が多様化しているということなのか……。ちなみに、遊んでみたいジャンルでは、定番が上位を占めるなか、5位のMMORPGが目を引いた。

●期待するメーカー●

順位	メーカー名	得票数
1	セガ	60
2	カプコン	52
3	スクウェア・エニックス	34
4	マイクロソフト	33
5	ナムコ	18
6	コナミ	16
7	バンダイ	14
8	コーエー	13
9	テクモ	12
10	元気	11

●移植を希望するタイトル●

順位	タイトル名	得票数
1	ファイナルファンタジーXI	24
2	バーチャファイター4 EVOLUTION	15
3	ネットワーク バイオハザード	14
4	機動戦士ガンダム連邦VSジオン	10
5	真・三國無双Ⅲ	9
5	電脳戦機バーチャロン フォース	9
7	ボンバーマンオンライン	6
7	Tom Clancy's GHOST RECON	6
9	くるくる温泉	7
10	ユニバーサルセンチュリーガンダムオンライン	6

●遊んでみたいジャンル●

順位	ジャンル名	得票数
1	アクション	37
2	RPG	34
3	対戦格闘	25
4	スポーツ	23
5	MMORPG	21
6	レース	14
6	FPS	14
8	テーブルゲーム	9
9	ボードゲーム	7
10	シミュレーションRPG	6

Reference Data 読者期待のランキングXbox Live対応ソフトTOP10

最後に本誌で毎号掲載されている、"Xbox読者期待のランキングTOP10"のXbox Live対応バージョンをお届けすることにしよう。1位はやはりダントツで『HALO2』。オンラインとFPSは相性がいい!?　以下MMORPGの期待作『TFLO』、『Project Gotham RACING2』と続く。ここにラインナップされているソフトがすべてリリースされれば、Xbox Liveもかなり華やかになることは間違いないのだが……。

順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	支持率
1	3	HALO 2	マイクロソフト	[illegible]
2	6	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	15.4
3	9	Project Gotham RACING 2	マイクロソフト	12.8
4	19	鉄騎オンライン	カプコン	9.2
5	18	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	セガ	7.6
6	19	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	5.2
7	22	MechAssault	マイクロソフト	4.4
8	25	大戦略Ⅶ オンライン	システムソフト	3.6
9	28	Midtown Madness 3	マイクロソフト	2.8
10	29	GAIA BLADE	[illegible]	2.4

※本表は5月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間 3月20日～4月10日）支持率の数字はパーセントです

Xbox Liveの今後は？

今回のアンケートで明らかになったのは、「Xbox Liveのサービスは優れているが、普及ぶりはいまひとつ」というユーザーの認識。その原因は端的にいって、ソフト不足という1点に尽きる。ハード（システム）はとても優れているのに、ソフトウェアの弾が足りない……というのは、ある意味Xbox本体と共通した症状と言えるだろう。本来とても優れたシステムだけに、非常に歯がゆい思いを抱いているユーザー（＆開発者）の方も多いのではないだろうか？　一方で、個々のサービスに対する不満の声が多いのも事実。システムがすばらしいからといって、それでよしとするのではなく、さらなるきめ細かなサービスの向上を期待したいところだ。

CAMPAIGN

オリジナルパッケージ＆数量限定で登場!! "ディノクライシス3 リミテッド・ボックス"

Xboxオリジナルタイトルとして、ファンからのアツイ注目を集める、カプコン『ディノクライシス3』。この大作の発売を記念して、"ディノクライシス3 リミテッド・ボックス"の発売が決定した！　Xbox本体（DVD再生キット付き）に『ディノクライシス3』が同梱される今回の"リミテッド・ボックス"だが、その価格はなんと26800円（税別）。ふつうに本体とソフトを購入するよりも、4800円もお得なのだ。さらに、オリジナルデザインのパッケージが採用されているとあっては、これはもう買うしかない!?　数量限定販売となっているので、購入希望者は予約をオススメ。5月16日（金）から発売日前日まで予約可能だ。いまから、6月が待ち遠しい!?



↑こんな限定版を待っていました!!　Xboxの購入を迷っている方はぜひこの機会に!!

TOPIC

ユニクロとXboxが強力タッグを組んだ!? 企業コラボレーションTシャツを発売!!

ユニクロでは、5月上旬より全国店舗にて、各企業とユニクロとで協力して製作した"企業コラボレーション・プリントT"を販売。そのなかの1アイテムとして、"XboxTシャツ"もお目見えすることになったぞ。Xboxファンはお近くのユニクロに走れ！　予価1000円。ネット通販も実施予定だ。



←デザインは人気クリエーターの手によるもの。ロゴがかっこいい。

▶▶▶ http://www.uniqlo.com/

TOPIC

欧州でXbox本体が3度目の値下げ!! 日本国内における値下げはあるのか？

479→299→199.99。この数字にはどのような意味が？　じつはこれ、ヨーロッパにおけるXbox本体の定価の推移。昨年3月14日に479ユーロ（日本円に換算して約62400円）で発売されたXboxは、そのほぼ1月後には299ユーロ（約38900円）に値下げ。さらにこの4月11日から199.99ユーロ（約26000円）にて発売されているのだ。今回の値下げは、昨年のクリスマス商戦での大成功を受けて、さらに競争力のある価格を設定したというマイクロソフトの戦略によるもの。全世界的に見れば、Xboxは任天堂ゲームキューブを抜き去り、家庭用ゲーム機では第2位のシェアを確保しているのだ。

そこで気になるのが、日本での値下げの可能性。マイクロソフト・広報宣伝部に聞いてみたところ「Xboxは欧州市場でのシェアを広げていますが、今後もその勢いを継続したいと思っています。今回の欧州の価格引き下げは、その戦略の一環です。日本国内での価格引き下げの予定は、現在ありません」とのこと。ちょっぴり残念な答えだけど、欧州の勢いを日本にも呼び込みたいね。

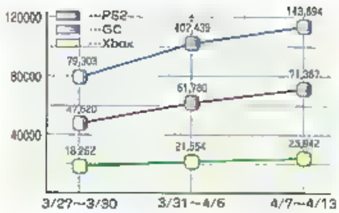
TOPIC 『ソウルキャリバーII』3機種同時発売 じつはいちばん好評だったのがXbox版!?

3機種同時で発売された『ソウルキャリバーII』。これだけの大作が同時発売というのは、ほぼ初めてとあって注目度も高いが、売上はどうだったのだろう？　編集部では3機種の売上本数をまとめてみた。

ハードの普及台数が違うので、売上的に見ればPS2版がトップなのは当たり前だが、注目してほしいのが、各ハードにおける購入率。なんとXbox版がダントツで1位なのだ。これを見ると、多くのXboxユーザーが『ソウルキャリバーII』に食指を動かしたのがわかる。複数ハードを所持しているユーザーはXbox版を購入するケースが多いとも聞くし、ファンはXbox版をもっとも高く評価した、と言えるのかも。



⬆Xbox版ヒットはスポーンのおかげ!?　3機種ではグラフィックもNo.1（のハズ）！



	ハードの販売台数	購入率
PS2	12,135,722	0.93
GC	2,166,024	3.29
Xbox	380,043	6.29

ニュースの小箱　セガがナムコと合併する!? 加速するゲームメーカーの合併連鎖

おりからの不景気の波を受け、ゲーム業界も再編が急ピッチで進んでいる。Xboxにゆかりのあるメーカーだけでも、ビクターインタラクティブソフトウェアが、マーベラスエンターテイメントの子会社となり、マーベラスインタラクティブと社名を変更、タカラがアトラスの株式を30パーセント取得しての資本提携など、ここ1月だけでも2件のニュースがゲーム業界を賑わせた。両社ともゲーム事業は継続するとのこと。

そして、本誌締切間際の17日、なんと一部報道において、"ナムコがセガに合併を提案"との記事が掲載された。報道によると、「ナムコが業界での競争力を維持するために、セガへの合併を申し入れた」ものであるらしい。セガ＋ナムコが実現すれば、日本における最大のソフトメーカーが誕生となる。とはいえ、ご存じのように、セガはすでにサミーと事業統合に基本合意している。さらに、米の最大手エレクトロニック・アーツも業務提携の提案をセガにしているらしい。ここにきてセガの動向がゲーム業界の趨勢のカギを握る事態になったわけだが……。セガがどのような決断をするのか、早ければ4月中にも結論が出る模様。今後の動きからは目が離せそうもない。

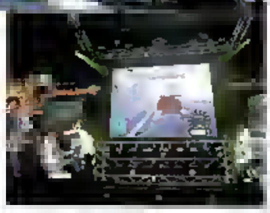


⬆タカラとアトラスの資本提携記者会見。ゲーム業界再編はどこまで進む?

EVENT アーケード&家庭用で盛りあがったゲームの祭典"GameJam Storm"開催!!

おなじみ、セガゲームの祭典"GameJam Storm"が、4月5、6日の両日、有明TFTホールにて開催された。会場では、アーケードや家庭用などの最新人気タイトルが試遊できたが、当日の注目はなんといっても、『バーチャファイター4 EVOLUTION』や『WCCF』、『頭文字D』といったアーケード人気作の決勝大会が行われたこと。最強の座を巡っての熱き闘いがくり広げられたのだ。会場には開発者など多数ゲストが詰め掛け、大いに盛り上がったイベントとなったぞ。





⬆⬇アーケードの決勝大会も実施された。

EVENT 今宵、格闘ゲームの頂点が決まる!! 闘劇-SUPER BATTLE OPERA-開催!!

最強の格闘ゲーム家を決める——。そんな夢を実現してしまったイベント"闘劇-SUPER BATTLE OPERA-全国決勝大会"が、3月29、30日の両日、千葉県・幕張メッセにて開催された。『バーチャファイター4 EVOLUTION』や『ソウルキャリバーII』など、人気アーケードゲーム7タイトルで、頂点を目指す白熱のバトルが展開されたのだ。会場は興奮のるつぼだったぞ。



⬅会場には熱心なゲームファンが詰め掛けた。

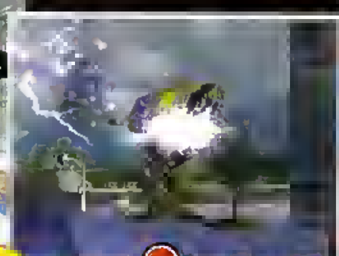


⬆頂点を目指して闘うユーザーには、男のロマンを感じさせる……。

次号(7月号)のファミ通Xboxはけっこうすごいらしい……

次号のファミ通Xboxは空前絶後のディスク2枚組!!　1枚目は『MechAssault』Xbox Liveオンライン専用体験版（※1）。6月の発売をまえにひと足早くロボットバトルを体験しよう。そして、2枚目は「トゥルーファンタジーライブオンライン」など、最新Xboxソフトの映像が堪能できるDVD（※2）。ファミ通Xbox史上最大のボリュームにてお送りします。来月が待ちきれない!?





5月30日発売予定
特別定価 590円(税込)

体験版&DVD豪華2枚組!!

(※1)遊ぶにはXbox Live スターターキット及び、Xbox Liveへの加入が必要です。(※2)Xboxで再生するにはDVD再生キットが必要です。

TOP10



春の大作『ソウルキャリバーII』が貫禄のトップ。が、2位以降は微妙に寂しい数字。今後の奮起に期待!?

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	ソウルキャリバーII	ナムコ	3月27日	23,942	23,942
2	3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	3,118	199,830
3	—	サウザンドランド-Thousand Land-	フロム・ソフトウェア	3月20日	2,776	2,776
4	1	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	3月27日	2,226	9,968
5	2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	1月23日	2,030	122,217
6	4	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	1月16日	1,743	23,273
7	—	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	4月10日	1,379	1,379
8	5	フェイタル フレーム ―零スペシャル エディション―	テクモ	2月6日	808	6,363
9	6	スパイダーマン	カプコン	2月13日	775	3,387
10	7	エンジェリック・コンサート	サクセス	3月13日	661	1,907

集計期間：3月17日～4月13日
※このランキングはP124に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5　集計期間：3月17日～3月23日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	サウザンドランド-Thousand Land-	フロム・ソフトウェア	1,434
2	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	755
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	751
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	478
5	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	477

2週目Best5　集計期間：3月24日～3月30日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ソウルキャリバーII	ナムコ	18,262
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	644
3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	525
4	サウザンドランド-Thousand Land-	フロム・ソフトウェア	521
5	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	497

3週目Best5　集計期間：3月31日～4月6日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ソウルキャリバーII	ナムコ	3,292
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	905
3	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	543
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	525
5	マズルフラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	508

4週目Best5　集計期間：4月7日～4月13日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	ソウルキャリバーII	ナムコ	2,388
2	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	1,379
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	818
4	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	543
5	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	502

ハード販売台数

3/17～4/13

『ソウルキャリバーII』の発売週にハードも伸びを見せたが、それ以外はおとなしめ。

- ●3/17～3/23　1547台
- ●3/24～3/30　2577台
- ●3/31～4/6　1356台
- ●4/7～4/13　1206台

推定販売台数（3/17～4/13）　6686台

累計販売台数　380043台

TOP10

『エクスチェイサー』が5位に躍進。丁寧に作り込まれた内容にファンも急増中。Xboxでは珍しいアクションRPGも評価を集めた要因のひとつかも？

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	50.4
2	2	NINJA GAIDEN	テクモ	2003年	46.4
3	4	HALO 2	マイクロソフト	未定	41.2
4	3	ディノクライシス3	カプコン	6月	38.4
5	10	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	5月22日	21.6
6	6	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	2003年	16.4
7	7	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	16.0
8	9	ブレイクダウン（仮題）	ナムコ	今夏	13.6
9	—	Project Gotham RACING 2	マイクロソフト	未定	12.8
10	—	大戦略VII	クールキッズ	5月29日	12.4

※本誌5月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：3月30日～4月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xbox移植希望ランキング TOP10

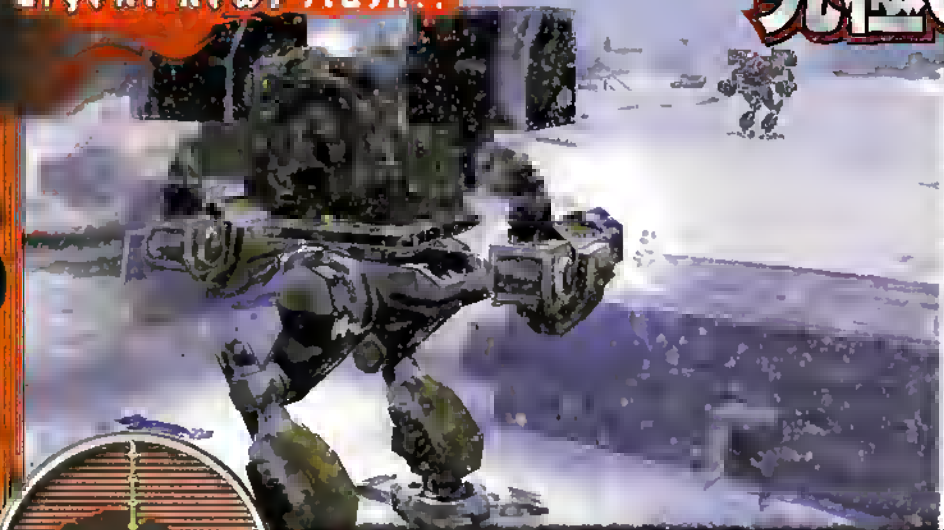
上位陣はほぼ変動なしだが、目立つのは『三國無双3』の躍進。『2』がXboxに移植されているだけに、『3』のXboxへの移植も十分可能性アリ!?

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア	PS2	333
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	202
3	3	シェンムーシリーズ	セガ	DC	108
4	5	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	106
5	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス	PS	99
6	7	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	80
7	—	真・三國無双3	コーエー	PS2	74
8	8	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	72
9	6	Devil May Cryシリーズ	カプコン	PS2	66
10	9	バーチャファイター4 エボリューション	セガ	PS2	44

※本誌4月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました
※表中の機種名で、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーションの略です。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

究極の戦闘マシン



『メック アサルト』担当者より読者に向けてのメッセージ

「メック アサルト」の最大の楽しみは戦略性にあります。ステージごとの地形、敵、各自のプレイスタイルに合わせたメックの選択が重要な要素となりますし、メックの特性を理解したうえでの戦いかたもバリエーションに富んでいます。ヘビーメックなら動きの遅さを装甲の厚さでカバーしつつ、破壊力の大きい武器で建物を破壊しながら進んだり、ライトメックであれば機動力を活かして敵の背後に回りこんで攻撃したりといった戦術をくり広げることができます。もうひとつのおもしろさは、壮大な破壊感です。とくに、ヘビーメックを使ってガンガン巨大なビルを破壊して進んで行ったり、破壊したビルの下敷きにして敵を倒したりしたときなどは、かなり興奮しますよ。ちなみに敵の歩兵は踏み潰せたりしちゃいます。ちょっぴり残酷ですが、断末魔の悲鳴は必聴です。

（マイクロソフト　メック アサルト担当者）

MECHASSAULT™

タイトル	メックアサルト		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	バトルメカアクション
発売日	3月12日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	マイクロソフト	製作者	
ブロック数	未定	システム対応	
その他	システムリンクプレイ時、最大8人同時プレイ可能　全年齢対象		

期待のXbox Live対応ソフトであり、全世界のXboxユーザーとのオンライン対戦が可能となるバトルメカアクション『メックアサルト』の第一報だ。まずは画面写真から、ゲームの重厚な世界観を感じ取ってほしい。

31世紀の未来を舞台に展開する近未来バトルメカアクション!!

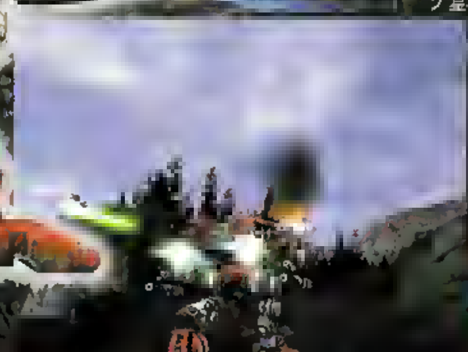


クーガー



⬅➡惑星ヘリオスを舞台に、惑星を支配する謎の組織"ワードオブブレイク"を制圧するのだ!

Xbox Live対応ソフトとして早くからタイトルがあがっていた『メック アサルト』が、ついに姿を現した! プレイヤーは傭兵として"バトルメック（通称メック）"と呼ばれる40フィートを超えるロボットを操り、侵略者たちと戦いながら、さまざまなミッションをクリアーしていくのだ。ミッションの途中には映画のようなシーンが挿入される。そこから必要な情報を引き出して謎を解き、多岐にわたる作戦を成功させよう。





⬅2足走行バトルロボット"メック"を自由自在に操り、敵を殲滅せよ!

"メック"で破壊の爽快感を味わおう!!

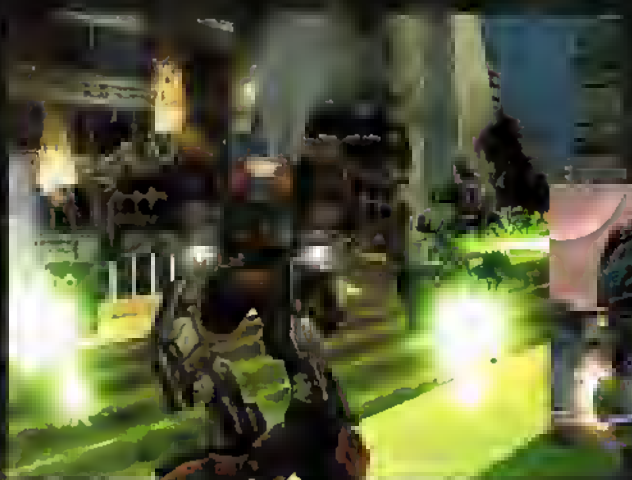
敵はもちろん建物や障害物まで フィールドにあるものすべてが破壊可能!!

ステージやミッションに合わせたメックの選択、ステージの地形や出現する敵によって戦いかたを変えるなど、戦略性の高さも『メックアサルト』の魅力。しかし、もうひとつ忘れてはならない大事な要素として、破壊の爽快感という魅力があげられる。『メックアサルト』では、敵はもちろん建造物や障害物など、ステージ中にあるものはすべて破壊することが可能なのだ。

単純に破壊するだけでなく、たとえばビルなら、破壊する場所によって倒壊する様子が変わるなど、演出も非常に凝っている。どんなものでも破壊しまくって、『メックアサルト』ならではの破壊を楽しもう。また、ビルを倒壊させて下にいる敵の歩兵を押し潰すなど、ステージ中の障害物を破壊して攻撃に転用することも可能。破壊を戦略に組み込むこともできるのだ。

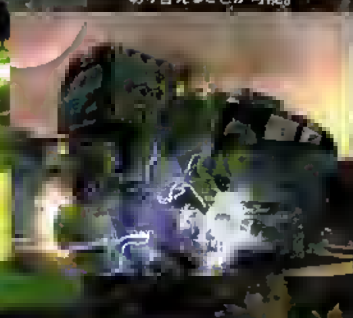


プーマ



←豊富な武器を搭載しているメックの絶大な攻撃力を使って、ステージ中のあらゆるものを破壊!!

↓メックの武器は必要に応じて切り替えることが可能。





↑市街地での戦闘。メックの後ろにビルが立ち並んでいるが、もちろんこれらも破壊可能なのだ。



↑巨大な爆発が画面全体に広がる。爆炎の表現も単一的ではなく、武器によって、また爆発した対象によって異なってくるぞ。



➡もちろん敵のメックとの戦闘も避けて通れない。倒したメックから四方に広がる爆発は、周囲に絶大なダメージを与えるぞ!

破壊の様子を連続でどうぞ!!



爆発までの連続写真。爆発の瞬間から爆炎が上がるまで、細かく描かれていることがわかる。

マルチプレイはもちろん Xbox Liveにも対応

『メック アサルト』はXbox Liveにも対応しています。オフラインでも楽しいですが、オンラインにつなげるとさらに楽しさの幅が広がります。すでに北米、ヨーロッパなどで発売され、たいへん好評を得ていますし、Xbox Liveにつなげば全世界で数十万人の人々と対戦やチームプレイを楽しめるわけです。最大8人でのマルチプレイヤー対戦がオンラインで楽しめますし、ボイスコミュニケーションを使って仲間と交信しながら戦うチームバトルなどは、戦いのリアルな臨場感も堪能できます。オンラインでしか楽しめないゲームモードも豊富で、メックの選択による戦略性の高さなど、奥の深い遊びかたが楽しめます。次回はオンラインプレイの部分も紹介していこうと思いますので、皆さん期待しててくださいね!

（マイクロソフト　メック アサルト担当者）

操るメックの性
ミッションに合わせ

プレイヤーが操ることになるメックは、高機動タイプ、重装甲タイプ、重武装タイプ、バランスタイプなど、さまざまな種類が用意されている。見た目やタイプの違いはもちろん、装備している武器もメックによって異なるため、ミッションの内容や戦略によって最適なメックを選択することも重要になるぞ。なお、これらのメックは最初からすべての機体を使えるわけではない。メックはミッションを進めることで、使える機種が増えていくのだ。ここでは、現時点で判明している5機種を紹介するぞ。



すべてのメックの基本形
COUGER
クーガー

ゲームの最初から使用できるメックのひとつが、このクーガーだ。突出した性能は見られないが，攻撃と防御のバランスがよく，扱いやすい機体となっている。ゲームに慣れるためには最適のメックといえるだろう。





⬅おそらく、プレイヤーが最初に使うメックとなる。

➡攻守ともにバランスが取れているメック。意外にスピードが速いぞ。



⬅ときには水上での戦闘もあるらしい。水上ではホバー移動なのか？



⬆メックはどれもかなり無骨なフォルム。しかし、それがかえってリアルに感じられるデザインとなっている。

軽量のスピードタイプ
USIEL
ウシエル

ほかのメックに比べて細身なシルエットを持つウシエル。外見からは装甲が弱めで，搭載している武器も少なく感じる。しかし，それを補うべく移動速度が高くなっているようだ。スピードを活かしたかく乱戦法が得意なメックだろうか。





⬆軽快な運動性が高そうなメック。戦場を縦横無尽に移動しながら敵の目を惑わせ，そのスキに敵を狙い撃とう。



➡防御力はそれほど高くなさそう。一撃が致命傷になりかねない。



⬅暗闇の中での市街戦も。敵の位置の確認が難しそうだ。



⬅橋が破壊されるまえに渡りきれるだろうか？



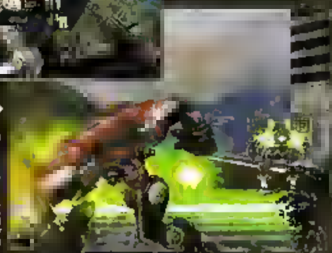
➡上と同じシーン。橋が倒壊しないこともあるらしい。



能は千差万別 て使い分けよう！



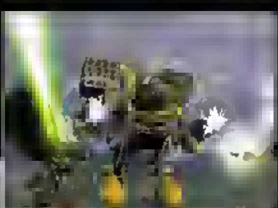
ドロップシップ'イカロス'から出撃するメック。ここから過酷なミッションの開始となる。



メックは31世紀の最強の軍事兵器。操縦者は'メックウォーリア'と呼ばれる。



敵もメックを使ってプレイヤーを攻撃してくる。また、ときには味方のメックとの共同作戦も必要になるだろう。



両肩の巨大なミサイルポッドが特徴的なメック。



圧倒的な武装を持っているメックだが、動きが鈍いのが難点。

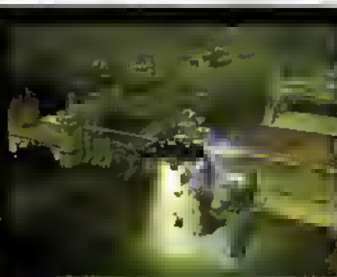
圧倒的な火力を誇る！ MAD CAT
マッドキャット

全身に大量の武器を持ち、圧倒的な攻撃力で敵を殲滅できそうなマッドキャット。ただし、大量の火器を搭載しているためスピードは遅く、敵の攻撃を避けにくいという弱点がある。先手必勝が基本的な戦法となるだろう。

もう1機のバランス型 POUMA
プーマ

このメックは、外見上はクーガーと大差ない。クーガーと同じく攻守のバランスがいいメックであるが、細かい性能の違いが設けられている。クーガーとともにゲームの最初からプレイヤーが使用できるメックである。





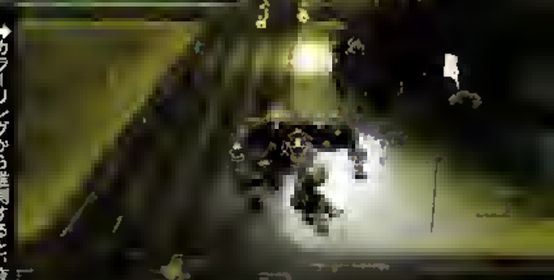
クーガーと違い、暗いカラーリングが特徴的なプーマ。



ジャンプの場面が多いのはジャンプの性能がいいから？



基本性能が同じなので、クーガーと同じ感覚で扱えるだろう。

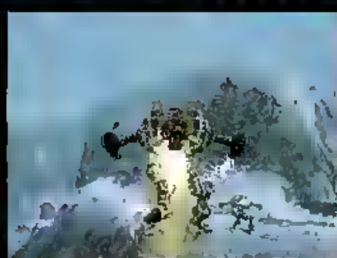


カラーリングから推測すると、夜間戦闘に適したメックなのかも。



高速移動で翻弄しよう BELIAL
ベリアル

外見上はウシエルとほぼ同じタイプのメック。曲線を多用したスタイルで、見るからに軽快な運動性がウリのメックである。ほかのメックに比べると装甲が薄く見えるので、ヒットアンドアウェイが基本的な戦法となるだろう。



雪の中での行動。過酷な環境でも戦闘が行われる。



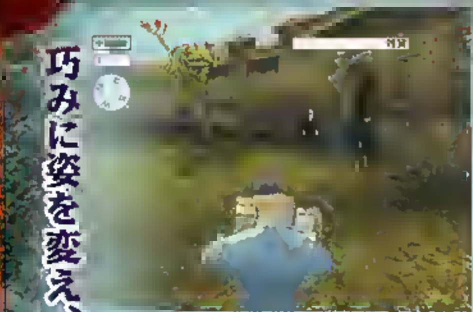
同じベリアルでも異なるカラーリングの機体がある。



雪原を進むベリアル。作戦行動地の天候によってメックの性能、武装などの仕様は変わってくるのだろうか？

緊急速報!! Urgent news flash!!

かつて、裏世界を震撼させた



巧みに姿を変え、



音もなく忍び寄り、



標的を抹殺する

その男の名は"47（フォーティセブン）"

音もなく忍び寄り、

何の痕跡も残さず殺害する

伝説の暗殺者——。

格闘、ナイフ、狙撃、爆発物……

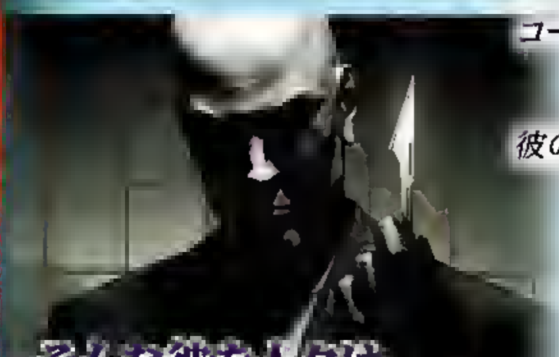
あらゆる武器に精通したその男は

標的に確実な"死"をもたらす。

コードネーム"47"。

彼の正体を知る者は誰もいない。





そんな彼を人々は"サイレントアサシン"と呼んだ

殺し屋（ヒットマン）となり敵地へ潜入し、つぎつぎとターゲットを暗殺していく……海外ゲームならではの刺激的な設定に満ち溢れたタイトルが、この夏、いよいよ日本に上陸する!!

タイトル	ヒットマン：サイレントアサシン		
発売元	アイドス・インタラクティブ	ジャンル	3Dスニーキングアドベンチャー
発売日	7月3日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	IO Interactive	制作者	
ブロック数	未定	システム対応	
その他	対象年齢未定		

A action

※画面は開発中のものです。

ひとりの殺し屋(ヒットマン)がいた——

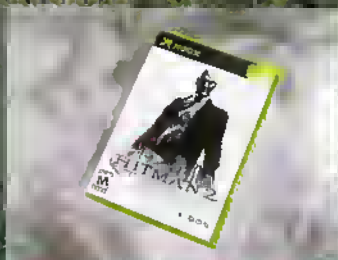
気づかれることなく潜入し、ターゲットを暗殺する 欧米で高い評価を得た3Dスニーキングアクション

スゴ腕の殺し屋となって敵地へ潜入し、組織から依頼されたターゲットをつぎつぎと抹殺……『ヒットマン』は、昨年欧米で発売され、200万本以上のセールスを記録した3D視点のスニーキングアクションだ。"スニーキング"という言葉を聞き慣れない人もいるだろう。これは"こそこそする"という意味。敵に見つからないよう隠密行動をとり、暗殺を実行するゲームとでもいえばいいだろうか。暗殺に至るまでには、何とおりもの道筋が用意されている。変装して敵の目から逃れる、射殺する、鈍器で殴り殺す、直接手をくださず毒殺するなど、殺害手段は多彩極まりない。どんな過程を経てターゲットを始末するか、プレイヤーがアレコレ考えられる自由度の高さは、本作ならではの魅力といえよう。



←ハードボイルドな世界観とストーリー、それを裏付けるリアル志向のグラフィックも本作の見どころのひとつだ。

日本版は海外版『HITMAN2』を移植



←海外ではPCの…『ヒットマン』『ヒットマン2』の2作品が発売されている。今回移植されるのはXbox版『2』だ。





↑→最初の依頼はイタリアンマフィアのドン暗殺と誘拐された神父の救出。イタリアのシシリー島から始まった物語は、ゲームが進行するにつれロシア、日本など、世界各国へと舞台を広げていく。

HITMAN™
SILENT ASSASSIN
ヒットマン：サイレントアサシン

～プロローグ～
血塗られた過去をさいなむ"47"に襲い掛かる悪の手……

イタリアはシシリー島の、とある教会。鋭い目をした、しかしどこか物悲しい雰囲気を漂わせたひとりの男が、庭師として働いていた。男の名は47（フォーティーセブン）。クローン兵器として人工的に産み出された彼は、世界中で暗躍した伝説的な殺し屋という過去を持つ。——みずからの罪深き過去を悔い、静かに暮らす47。教会の主である神父は、何も聞かず彼を教会に受け入れていた。



←物語は47がヴィットーリオ神父に自分が犯した罪を告白するところから始まる。

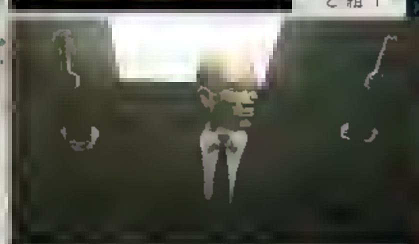


➡過去、多くの人々を殺めたことを懺悔室で告白する47。事件はこのあと起こる。

ある日突然、事件は起こった。シシリアンマフィアに神父が誘拐されたのだ。47が要求された身代金は50万ドル。支払う術を持たない彼は、殺し屋時代に属していた組織に連絡を取り、神父を誘拐したのは誰か、調査を依頼。さらに50万ドルも要求した。組織は"再び仕事をすること"を条件に彼の申し出を受け入れる。神父を救出するため、47は再び裏世界に足を踏み入れるのだった……。



←⬇誘拐されたヴィットーリオ神父を救うため、47は組織のエージェントに連絡をとり、裏世界へと舞い戻る。



本誌編集長 相沢浩仁

パーティの席に [illegible]

「ヒットマン，日本でも出しましょうよ」。1月9日，CESAの賀詞交換会でアイドス・インタラクティブの本多社長に頼んでみた。

一般的に日本では売れないと言われる海外のFPS（一人称視点のシューティング）で，昨年10月24日に発売されたEAのPS2版「メダル・オブ・オナー」は10万本を超えた。このようなソフトが日本でも受け入れられるようになったこと，そしてそれは「HALO」でめざめたXboxユーザーにこそ多いはず。だから欧米で200万人以上に支持されている「ヒットマン」を日本でも!!と，言ってみたわけだ。

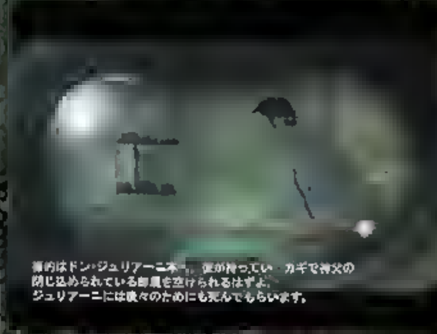
それを本多社長は帰社後に真剣に検討し，日本発売を，それもXbox版で出してくれることにしてくれた。ボクのひとことは単なるきっかけに過ぎないが，それがこの驚きと発見に満ちたデンマーク生まれの作品の日本紹介につながったとすれば，ゲーム雑誌編集者として本当にうれしい限りである。

厳重な警備網をくぐり抜け、ステージ内を探索 ターゲットまでたどり着き、すみやかに殺害せよ!!

基本的なゲームの流れは、"組織からの暗殺指令を受けてターゲットのいるエリアに潜入、暗殺を実行して離脱"という形で行われる。しかし、暗殺対象となるターゲットは厳重な警備で守られているため、正面から乗り込んでは命をムダにするだけ。どんな方法で潜入し、ターゲットに接近して殺害するか？ 状況に合わせて攻略ルートを考え出さなければならないのだ。

組織から殺害依頼





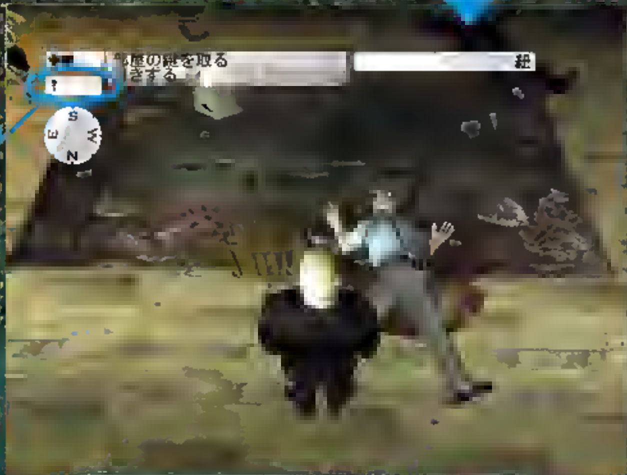
↑ステージ開始まえに組織のエージェント"ダイアナ"から攻略対象についての説明、注意が伝えられる。

ターゲットの居場所へ潜入→殺害!!



↑警備に発見されたり、銃を発砲すると画面左上の警戒度ゲージが赤色に変化。侵入者を排除しようと、47に攻撃を仕掛けてくる。

潜入がバレると敵からの攻撃が!!



殺害後、生還すればステージクリアー



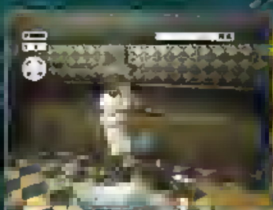
←ターゲットを殺害しても終わりではない。殺害に気づいた者たちが47を探しはじめるからだ。発見されるまえにすばやくエリアから逃げだそう。



➡逃走方法はステージによって異なる。徒歩で逃げられることもあれば、クルマや地下鉄に乗って立ち去る場合もある。無事に脱出するまで気が抜けないぞ。

変装を駆使して警備の目を欺け

ゲーム中、もっとも重要になる潜入テクニックが"変装"だ。第三者を殺害、もしくは麻酔で眠らせて衣服を強奪し、着替えれば変装は完了。その人物に成り代わって敵の目を欺き、ターゲットに接近するのだ。



↑不用意に相手に近づきすぎると、変装が見破られることもある。

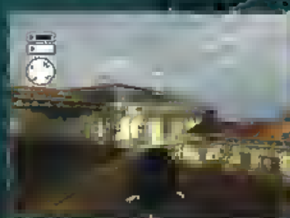
変装したあとも油断は禁物!!



↑入ろうとしたら身体検査！ 怪しまれないように武器は捨てておこう。

任務遂行には慎重な行動が欠かせない

変装したからといって走ったり、忍び歩きをするのは厳禁。警備の目からみれば、不審人物以外の何者でもない。殺害後に死体を放置しておくのも同様。死体が発見されれば、潜入先の警戒度が一気に上昇するからだ。犯行の痕跡を残さず活動する。プロたるもの、つねにこうありたい。





←敵に見つかりそうな場所物陰に隠れ、殺害後に死体を移動させるのは基本中の基本。

舞台はシシリー島から世界へ 全21ステージでターゲットを狙え!!

組織からの依頼により、47は世界各国で暗殺を行う。ステージ数は全部で21あり、その中には日本が舞台となるステージも存在する。日本では和風テイストあふれる意外な暗殺方法があるとか!?



↑最初はイタリアから。マフィアのドンを暗殺するため潜入するのだ。

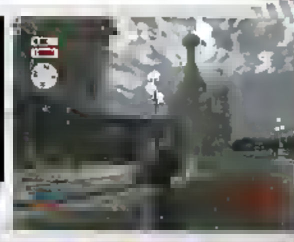


日本





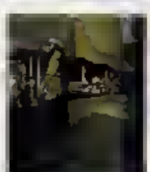
ロシア





イタリア





アフガニスタン



撃つ、斬る、殴る、絞める……30数種の武器を使いこなせ!!

ゲーム中に登場する武器は30数種類。拳銃やマシンガンをはじめ、音を立てずに殺害できるワイヤーやナイフ、一風変わったところでは雨物(!?)など、多種多彩な武器が用意されている。依頼内容や暗殺方法によって武器を使い分け、ターゲットを抹殺するのだ。



➡敵の武器を奪うことも可。訪れた地域により武器も変化する。

45口径ピストル



小型サブマシンガン

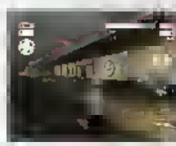


M4ライフル



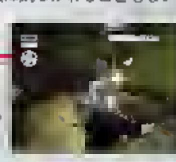
～ヒットマンの殺害例～

射　殺



⬅もっとも一般的な殺害方法。サイレンサー付きの銃なら敵に気づかれることもない。

絞　殺



➡背後から忍び足で近づき、ワイヤーで首を締め上げる。きわめて静かな殺しかただ。

撲　殺



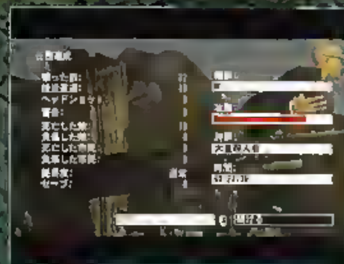
⬅部屋にあったゴルフクラブを手に持って、相手を殴打！　豪快だが美しさに欠ける。

ターゲットへの接近・殺害方法はいくとおりも存在 どんなルートで攻略するかはプレイヤー次第!!

自由度の高いプレイが楽しめる本作には、いくとおりもの攻略法が存在する。ここでは、その一例を紹介。難易度は上昇するが、隠密行動に徹し、最小限の被害でクリアーするほど、ステージ後に下される評価はより高いものになるぞ。

ステージ内の行動によって評価が変わる!

Mass Murderer 大量殺人者	Professional プロフェッショナル	Silent Assasin 静かなる暗殺者
多い	← 殺害数 →	少ない



⬅ステージクリアー後に下される評価画面。殺害数が少ないほど、高い評価を得ることができる。

デリバリー業者に変装

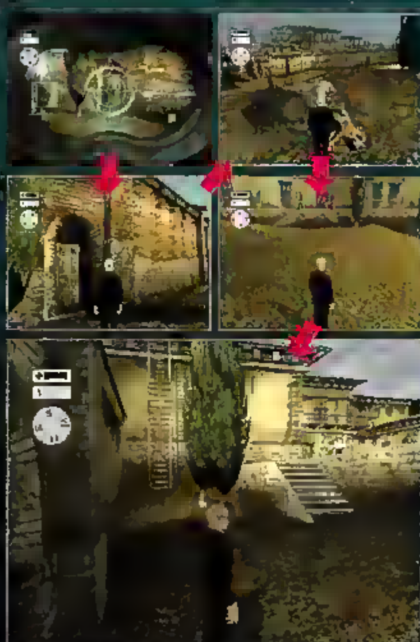
最初の任務は、神父誘拐を企てたマフィアのドン殺害。出入りのデリバリー業者がドンの屋敷から出たところを待ち伏せし、背後から襲い掛かる。殺害後（もしくは麻酔で眠らせる）は、デリバリー業者の衣服を着て、屋敷に潜入。配達物の中に銃を隠して持ち込む、なんて仕掛けも行える。



⬆衣服だけ着用してもダメ。ちゃんと配達物も拾い上げ、屋敷内の厨房まで届けなければ怪しまれるぞ。

ガードに変装

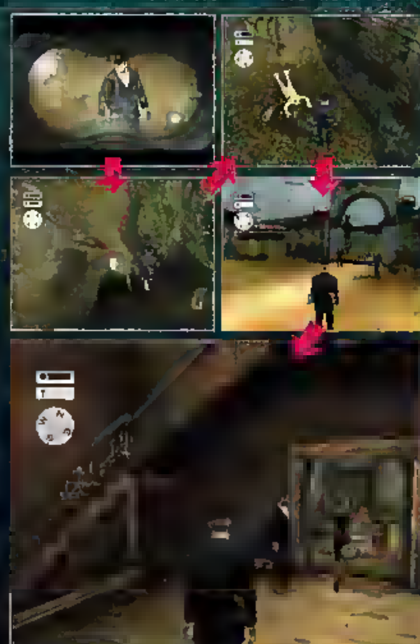
屋敷の至るところで警護にあたっているガードを襲い、衣服を奪って変装。屋敷内のどこでも怪しまれずに移動できるが、ほかのガードに近づきすぎると「あまり見ない顔だな？」と疑問を持たれ、変装がバレてしまうことも。一定の距離を保ちつつ屋敷を徘徊し、ターゲットまでたどり着こう。



⬆47と同じような格好のガードだが、正面からみるとサングラスを着用。ネクタイの色も変わっている。

郵便配達員に変装

スタート直後、屋敷に郵便物を届ける郵便配達員が歩いてくる。道中、木陰で立ちションをするので、そのときを狙って背後から襲撃。あとは郵便配達員に変装して、屋敷へと潜入する。郵便物を渡すため邸内まで入ることはできるが、それ以上進もうとすると不審人物として攻撃を受ける。



⬆メイドの女性が出てくるので郵便物を渡す。そのあとは、ガードの目を盗んで探索することになる。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

お・い・し・い料理と美少女がてんこ盛り! ここがシェフの腕の見せどころ!?



ビストロ♡きゅーぴっと2 bistro cupid

大人気を博した"お料理恋愛シミュレーション"の続編が、キャラクターも一新されて登場します。恋と料理のフルコースを召し上がれ!!

タイトル	ビストロ・きゅーぴっと2		
発売元	サクセス	ジャンル	お料理恋愛シミュレーション
発売日	8月発売予定	価格	6,800円（税別）
開発	サクセス	制作者	プロデューサー：本間 志乃
ブロック数	未定	システム対応	未定
その他	全年齢対象		

料理の腕を磨いて女の子と仲よく! 人気恋愛SLGの続編がここに登場!!

昨年6月にリリースされ、ファンのハートをがっちり掴んだ恋愛シミュレーション『ビストロ・きゅーぴっと』。続編となる本作では、キャラを一新。登場キャラは8人で、前作に劣らぬ個性豊かで魅力的な女の子たちが揃っているのだ。キャラクターデザインは前作から引き続きAkiさんが担当しているぞ。

また、前作で好評だった、レストランを経営しながら女の子と仲よくなるというゲーム性にもさらに磨きがかけられている。料理と恋愛のハーモニーに身を任せよう。

⬇動物たちに囲まれ、笑顔でたわむれるセルリー。彼女のやさしい一面が見てとれる。



成績、器量、性格よし 完全無欠な学園のアイドル

セルリー・ペリウィンクル
Celery Periwinkle



容姿端麗、成績優秀。誰もが認める学園のアイドル的存在でありながら、それを少しも鼻にかけることがない。明るく気さくな性格で、誰とでも仲よくなれる特技を持つ。そのため、彼女に想いを寄せる男子生徒はあとを絶たないらしいが、彼女の心を射止めた男性はまだいないとか……。授業料免除の特待生扱いを受けている。

年齢：16歳
誕生日：2月13日
星座：みずがめ座
血液型：O型
身長：157センチメートル
好き：子供、家族からの手紙、トマト
苦手：？
特技：子供の世話
CV:水樹奈々



↓しっかり屋さんのチェリーは，茶道をたしなむ純和風キャラだ。掃除が得意らしい。



お掃除大好きながんばり屋さん

チェリー・メープル

Cherry Maple

幼いころいっしょに暮らしていたために，主人公を実の兄のように慕っている女の子。しっかり者だが，突発的な出来事に弱い。スカーレットにしっかりと庇護されている。

年齢：15歳
誕生日：5月4日
星座：おうし座
血液型：A型
身長：154センチメートル
好き：お茶，梅干，占いや縁起物
苦手：恐いもの，早いもの
特技：掃除
CV:野中 藍



闘う料理人はチャイナ娘!?

スカーレット・クローバー

Scarlet Clover

主人公の幼なじみで，セルリーとは親友どうし。口よりさきに手が出てしまう攻撃的な性格だが，義理人情に厚く面倒見がよい一面も。まわりからは姉御として慕われている。

年齢：16歳
誕生日：4月14日
星座：おひつじ座
血液型：O型
身長：168センチメートル
好き：カニ料理（やや辛党）
苦手：おばけ，海，川，
　　　プール（かなづち）
特技：武術全般（中国拳法ベース）
CV:真田アサミ



➡小動物を抱きかかえ激情するスカーレット。いったいなにが……？



おすましさんはツッコミ上手？



ネメシア・ワームウッド

Nemesia Wormwood

人付き合いが苦手なため，学院ではひとりでいることが多い。口数が少ないので，何を考えているのかわかりづらい。マイペースな性格で，ちょっぴりズレたリアクションを返してくるが，そこがまた魅力だったりする。

年齢：15歳
誕生日：3月17日
星座：うお座
血液型：A型
身長：151センチメートル
好き：甘いもの，牛乳
苦手：ピーマン，グリーンピース
特技：神出鬼没，竜との会話
CV:田村ゆかり



マリン・サントリナ
Mullein Santorina

南の島からやってきた大食い娘

"食う寝る遊ぶ"がモットーの天真爛漫な南国少女。とくに食べることが大好きで，胃袋の容量は上限が未知数らしい……。運動神経は抜群なのだが，燃費の悪さもピカイチだとか。

年齢：15歳
誕生日：1月3日
星座：やぎ座
血液型：B型
身長：140センチメートル
好き：食べること，寝ること，遊ぶこと
苦手：空腹
特技：早食い，大食い
CV:かないみか

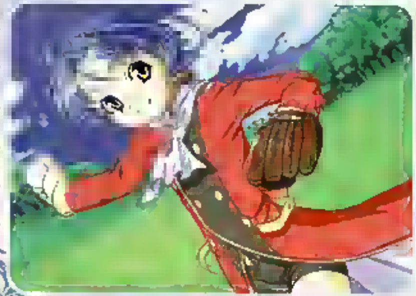


⬇南国育ちだけど，ファーストフードも大好物らしい。でも本当にそんなに食べられるのかな？

PS2オリジナル
登場キャラクターが異なる!! 同時発売のPS2版との違い

タイム・モスカータ
（CV／かかずゆみ）

PS2版とXbox版が同時に発売される予定の本作。両バージョンにはそれぞれオリジナルキャラがひとりずつ登場する。PS2版に登場するのはタイム・モスカータ。騎士の家系で育ったボーイッシュな女の子だ。ちなみに，タイムはXbox版にも登場するが，残念ながら攻略することはできないのだ。





ソレル・ナスターシャム
Sorrel Nasturtium

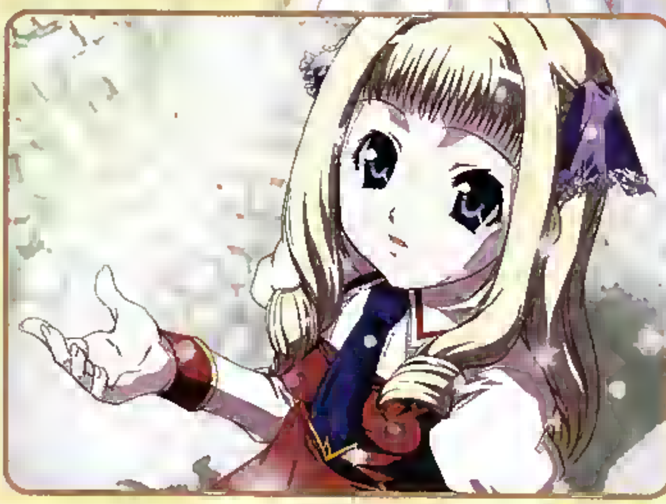
礼儀ただしい名家のお嬢サマ



名門中の名門，ナスターシャム家のお嬢様。礼儀作法を大事にしているだけあって，人当たりのよさは抜群。ところが，なぜか主人公に対してだけは，とげのある言動を見せる……。

年齢：15歳
誕生日：10月21日
星座：てんびん座
血液型：B型
身長：160センチメートル
好き：静かなところ
苦手：騒がしいところ
特技：礼儀作法
CV:千葉紗子

⬇いつも凛としたソレルも，舞い落ちる雪の前にはふつうの少女に。ふっと緩んだ表情も魅力的だ。



料理は厨房？ フロアのレイアウトもステキにクッキン♪

レストラン経営パートにおいて重要なのが，レストランのレイアウトを決めること。いかにステキなレイアウトにするかで，集客にも差が出てくるというわけ。恋愛要素に隠れがちだが，経営部分もしっかりしているのが本作の特徴なのだ。



⬆フロアに合った厨房器具や装飾品などを購入すると……。



⬆購入した器具が配置される。それにより経営力もアップするのだ。

マートル・ラズベリー

Mytle Raspberry

Xbox オリジナル



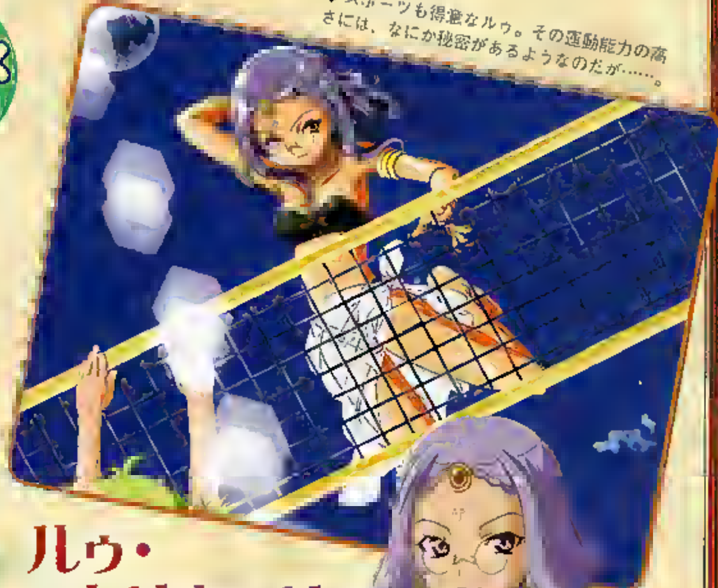
うっかりぽんわかお姉さん

学院の卒業生で、学生寮の管理人手伝いをしているお姉さん。いつも笑顔で面倒見がよく、寮生全員から慕われている。一方、うっかりミスが多く、どこか危なっかしい一面も。

年齢：17歳
誕生日：9月21日
星座：おとめ座
血液型：B型
身長：164センチメートル
好き：人の恋愛話，お買い物
苦手：早起き（でも朝は早い）
特技：マッサージ，
　　　寝つきがいい，運がいい
CV:菊地志穂



⬇ハッピーバースデーなのかな？　満面の笑顔で感激するマートルが印象的。



⬇スポーツも得意なルゥ。その運動能力の高さには、なにか秘密があるようなのだが……。

ルゥ・マトリキャリィ

Rue Matoricary



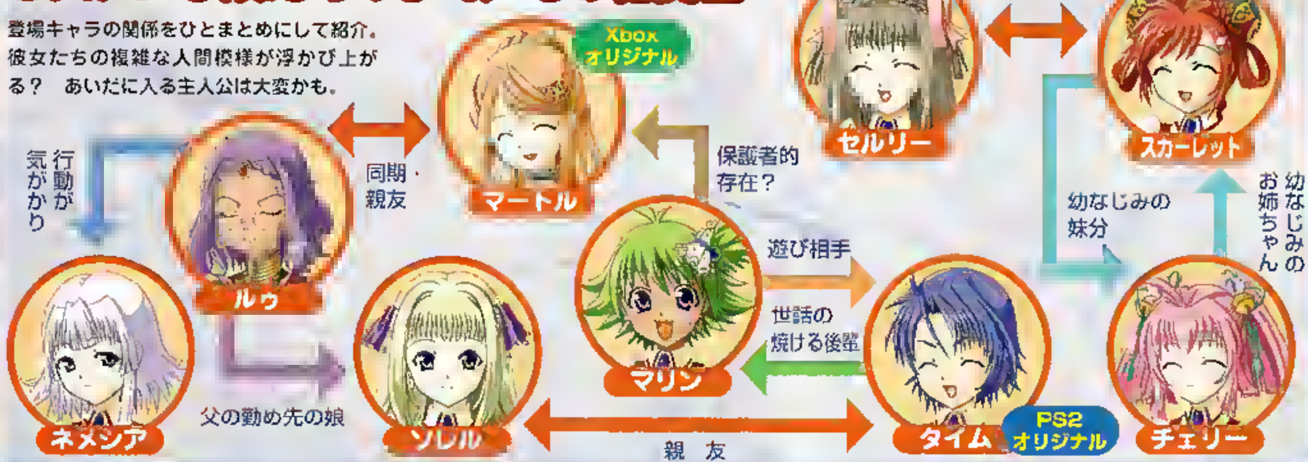
アダルティックな褐色の料理人

学院の卒業生で、インド・中近東風料理店の経営者。学院を主席で卒業しただけあって，料理の腕は超一流。マートルとは同期であり，親友なのだが，性格はまるっきりの正反対。おっとりしたマートルに対し、ルゥは理論派（&ウンチク好き）でクールに割り切った考えかたの持ち主だ。

年齢：18歳
誕生日：6月22日
星座：かに座
血液型：AB型
身長：172センチメートル
好き：瞑想，詩
苦手：とくになし
特技：いろいろ
CV:松岡由貴

ピストロっ娘たちのひ・み・つの相関図

登場キャラの関係をひとまとめにして紹介。彼女たちの複雑な人間模様が浮かび上がる？　あいだに入る主人公は大変かも。



獣のパワーを引き出して闘え!!





BLOODY ROAR extreme

人間と獣のふたつの姿を使い分けながら戦う3D格闘ゲーム『ブラッディロア』。他機種版で人気を博し、シリーズ化もされた本作が、パワーアップしてXboxに参戦する!!

タイトル	ブラッディロア エクストリーム		
発売元	ハドソン	ジャンル	格闘アクション
発売日	7月17日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ハドソン	制作者	―
ブロック数	未定	システム対応	1〜2人
その他	全年齢対象		

人と獣、ふたつの姿で闘っていく獣人格闘がXboxに登場!!

ふだんは人間の姿だが、"獣化"することで獣が持つ驚異のパワーを引き出すことができる獣人たち。そんな彼らが熾烈な闘いをくり広げる、3D獣人格闘ゲーム『ブラッディロア』がXboxに移植される。

このXbox版は、昨年ゲームキューブで発売されたシリーズ最新作『エクストリーム』の移植版。登場するキャラクターや基本的なゲームシステムに大きな変更はないが、すべてのグラフィックがより美しくなるなど、Xboxならではのパワーアップが施されての登場となるぞ。

⬇獣ならでは（?）の派手な技の応酬が熱い3D格闘ゲーム！

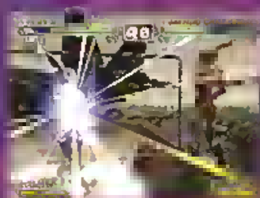




⬆対戦中、ここぞというときには人間から獣の姿に変身だ。

勝敗のポイントとなる獣化システム

本作の最大の特徴が"獣化システム"だ。画面下にある獣化ゲージが溜まれば、いつでもボタンひとつで獣化できるぞ。獣化すると、獣人特有の技が使えたり体力が回復したりと、闘いを有利に進めることが可能。ただし、獣化ゲージがなくなると人間に戻ってしまうので、使用するタイミングを頭に入れておこう。



⬅ピンチでも獣化すれば、一発逆転の可能性あり！



⬅獣化すればくり出す技も大幅に変化するぞ。

一発逆転のビーストドライブを決めろ!!

獣化すると、各キャラクターに2種類ずつ用意されている、ビーストドライブと呼ばれる一撃必殺の威力を秘めた、究極の必殺技が使えるようになる。ただし、ビーストドライブをくり出した直後に獣化が解けてしまうので、使いどころに注意する必要があるのだ。





⬆➡獣化時のみ使えるビーストドライブ。見た目も派手だが、その威力も絶大で、一気に形勢逆転を狙えるぞ。

フルCGのオープニングムービー

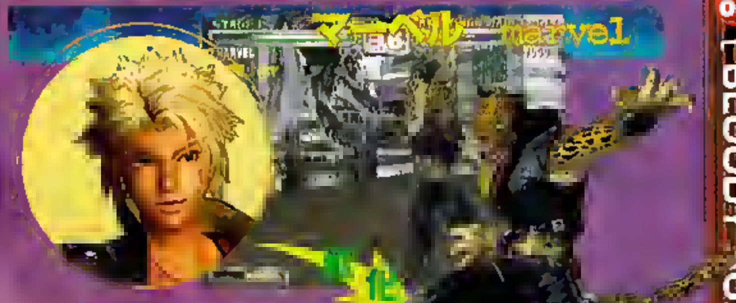
他機種版のオープニングはアニメムービーだったが、Xbox版のオープニングはフルCGのムービーとなっている。もちろん、その美しさは折り紙つき。アニメムービーとは違った雰囲気が楽しめるぞ。



獣人という宿命を背負い 運命に導かれる若者たち

人口の8割が獣人という"獣人王国"では、獣人たちの有用性のアピールを目的とした"獣人格闘トーナメント"が開催されることになった。その大会に優勝したときの莫大な賞金と、大会後に約束される高い地位を手に入れるため、多くの獣人たちが続々とその国に集まってくる。しかし、大会の裏にドス黒い陰謀が渦巻いていたことを、そのときはまだ、誰も気がついていなかった……。

ゲームに登場するキャラクターは全部で14人以上。当然，登場するキャラクター全員が獣化する能力を持っており、さまざまな獣の姿と特徴的な能力と技を駆使して、獣人どうしの熱い闘いをくり広げることになる。今回は、そのなかでもメイン級のキャラクター7人を、獣化後の姿とともに紹介するぞ。



本名はジャンヌ＝ガドウ。20歳。マーベルという名は傭兵のときにつけられた通り名である。獣化後はスピード感豊かなヒョウの能力と傭兵時に身につけた技で闘う。



本名は大神勇吾。23歳。「ブラッディロア」シリーズの主人公的な存在で，狼の能力を秘めた獣人。攻守ともにバランスがよく、安定した闘いを展開することができる。



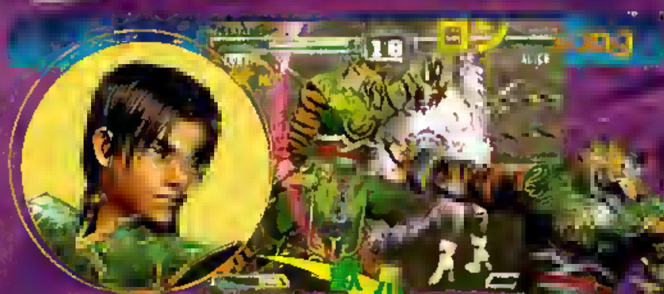
本名はジェニー＝バートリー。年齢不詳。コウモリの姿に獣化する。防御力は少し不安だが，身の軽さとスピードを活かした空中からの攻撃が得意。対戦相手を惑わそう。



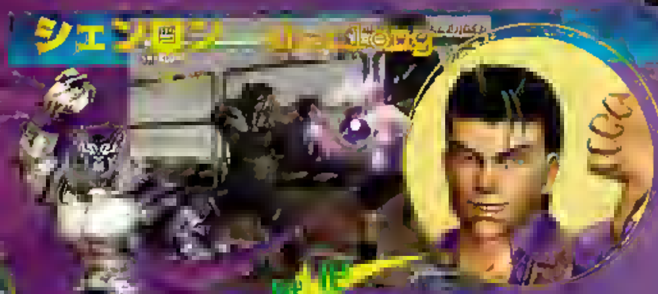
本名は野々村アリス。23歳。ウサギの能力を持った獣人。ウサギだけにす速い攻撃が得意で，とくに強靭な脚からくり出される強力なキックの威力はピカイチだ。



本名はアラン＝ガドウ。49歳。マーベルの父親で，百獣の王であるライオンの姿に獣化する。圧倒的な攻撃力を誇り，相手に反撃のスキを与えない怒涛の攻撃を仕掛けてくる。



本名は進龍（ジン ロン）。32歳。勇猛な虎の姿に獣化するキャラクターだ。虎の強靭な体躯を持ち，中国拳法の構えからくり出される攻撃はどれも強力でスキが少ない。



本名は深龍（シェン ロン）。32歳。獣化後はジンと同じく虎（ホワイトタイガー）の姿になる。ジンと同様に中国拳法の達人で，攻守ともにスキが少ないキャラクターだ。

5月1日~5月29日	5月22日発売	5月29日発売	
	エクスチェイサー 	カンフー パニック 	
作品	アイティアファクトリー アクションRPG 6800円	マイクロソフト はちゃめちゃ対戦アクション 5500円	
	聖なる大陸を舞台に、武器や魔法で敵を打ち倒していくファンタジックアクションRPG。ひとりでの冒険はもちろん、最大4人同時プレイが可能。5つの職業20キャラが用意されている。	映画のセットを舞台に、アクションスターたちが熾烈なバトルを展開する。4人同時対戦も可能な格闘アクションだ。ステージは有名映画のパロディ。ミニゲームなども充実している。	今月はこれを買え
批評家			
相沢浩仁  スポーツゲームのシリーズものを除いて、編集部にはほぼすべてのXboxの海外ソフトがある。手にとるとけっこう楽しいものも多いが、なぜか日本ではPS2版だけが出ていたりする。アメリカ生まれならではをXboxに期待しているファンも少なからずいるのでは？　本誌編集長。	以前映像をみたとき、画面がパソコンっぽくて少々見にくく感じたが、プレイしてみるとそのような問題もなく、快適に遊べる。システム的には往年のアタリの名作『ガントレット』をベースに、日本のRPG風キャラを配置した感じで、とても手堅くまとまっている。4人プレイが楽しい。	「Whacked!」同様に移植はとても丁寧でメッセージのセンスも笑わせる。開発はSFC版「スターフォックス」で有名なイギリスのアルゴノーツ社の子会社で、これが第1弾。よくみると随所にすごい表現があり技術力は高い。燃える曲もあるがキャラデザインの好みは分かれるところか。	「カンフーパニック」は言ってしまえば『パワーストーン』。映画のパロディはよくわからないけれど、音楽といい、先を見たい気持ちはけっこう持続する。RPG要素は少ないが『エクスチェイサー』は多人数アクションとして単純に楽しめる。
田川ラメ夫  いまだに『DOAX』を遊んでいるサラリーマンライター。"ヒトミの水着コレクション"は、残すところティナとクリスティのみとなりました！　およそ20着。一時『キャリバー2』にハマッて全ウェポンゲットしてましたが、よくがんばったな～、オレ。来月あたりコンプか!?	『ガントレット』的といってしまえますが(笑)、細かいエフェクトや合体技など、そこはかとない次世代感は受けます。どうしてもこのテのゲームは地味めですが、無理にアレンジせず、王道を貫いたことで滋味深い佳作になってますな。あえてオンラインにこだわらなかったのも正解！	「スマブラ」的ドタバタ格闘を意識していると思うんだけど、対戦相手との駆け引きに代表される緻密さに欠けてるんじゃないかと。ステージ内のギミックや各キャラのモーションなど、技術的にレベルの高さがうかがえるけれど、それが爽快感やおもしろさに昇華できてないのがツライな。	「エクスチェイサー」は何気に接待ゲームとして重宝しそうな予感。ひとりで黙々とやるにもよろしげです。好きなんだよね～、このタイプは。というわけで購入決定!　コントローラーあと2コ買わなきゃ。神のお告げがあった方は「カンフー～」をどうぞ。
ローリング内沢  全速力で自転車をこぐ警察官3人のジェットストリームアタック、ビニール袋が高速で空を飛び回るニセスカイフィッシュなど、ボクの家のベランダからはいろいろなものを見ることができます。こう暖かくなってくるとベランダで外を見ながらボーッとするのが気持ちいいっすね。	ゲームのスタイルとしては、「ガントレット」風。多人数で遊ぶと盛り上がる。特性の異なるさまざまなキャラクターを操り、自分好みにカスタマイズしてパワーアップさせる楽しみはあるものの、肝心のアクション部分の爽快さは薄く単調気味な部分も。もう少しメリハリが欲しいところ。	「カンフーファイティング」や、「燃えよドラゴンのテーマ」がBGMに使用されていたり、グラフィックデザインや演出などが香港のカンフー映画のノリだったりと、その世界観作りの徹底ぶりが◎。爽快感&スリル感あるアクションの出来もよく、メリハリのある飽きさせない構成もグッド。	今月は2本だけと寂しいですが、はりきっていかなあかんと思うんですけどね。と、若手芸人風な口調で申し訳ないですが、個人的には「カンフー～」のテンポのよいアクションが心地よかったです。さまざまなギミックも満載でやり込み要素も豊富。
戸塚伎一  非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。先日「リベリオン」という映画を観て、架空の武術ガン=カタに大感動。続編とともにXboxでのゲーム化を夢見てしまいました。簡単操作で超人的な動きができるシステムだったら大ヒット間違いなし……と思うんですけどねぇ。	展開に派手さはないのですが、キャラのレベルアップを励みにしながらコツコツ進めるタイプのゲーム(「PSO」のオフラインモードとか)が好きな人なら、買って損はしないハズ。よくも悪くも漫然と遊べる多人数プレイは、仲間内(ゲー友)の集会特有の淀んだ空気をキープするのに最適。	とっつきがよくクリアーノルマがシビアなひとり用モードは、GBAソフト「メイドインワリオ」とは違う意味で"基礎ゲーム体力"が問われます。多人数プレイはうって変わってノリノリの馬鹿ゲーテイストに。ハイになった状態で明け方にプレイすると、笑いが止まらなくなるおそれアリ！	「Whacked!」以上にナンセンスなキャラデザインに二の足を踏むかもしれませんが、"アクションゲーム愛"があれば「カンフーパニック」を購入しましょう！　わしといっしょに！(笑)　ちなみに本作の目玉声優は、個人的には屋良有作氏です。
TOTAL POINT	27POINT	29POINT	



かつてハードを売っていた人から いまハードを売っている人へ

日本においてネットワークゲームを切り開いたのは、セガでありソニックチームであり、中裕司氏だ。Xbox Liveにおいても、氏を中心としたソニックチームの意見が反映されているという。"日本のミスターXbox"林氏がサードパーティーのトップと対談する当コーナー、やはり、この人とじっくり話さなくてはなるまい。



今月のゲスト
ソニックチーム
代表取締役社長
中 裕司

パーソナリティー
マイクロソフト Xbox事業本部
パートナーリレーション本部
本部長兼執行役員
林 真佐人

最初、マイクロソフトは『PSO』を断った!?

——2001年秋の東京ゲームショウで、Xbox版『PSO』が発表されました。開発決定から発表に至るまでの経緯を教えてください。

中 Xboxについてマイクロソフトさんと最初にお会いしたのは2000年秋ぐらいですね。また林さんがXbox事業本部にいらっしゃるまえで、ドリームキャスト版『ファンタシースターオンライン』(以下、『PSO』)を発売する直前のタイミングでした。マイクロソフトさんから「ぜひ『ソニック』をXboxに出してほしい」とお願いされたんですが、ボクは「Xboxってオンライン機能が充実してるんですよね? ちょうどいま『PSO』っていうネットワークRPGを作っているんですよ。これをXboxにどうですか?」って提案したんですよ。でも、そのときは『PSO』の発売まえということもあったのか、「それよりも『ソニック』シリーズを出してほしい!」って(笑)。

林 Xbox本体と同時発売で、ソニックチームさんのタイトルが欲しかったんですよ。そのときは『ソニック』の新作をぜひ、という雰囲気だったんだと思います。

Xbox Liveのスタートは発売から1年後ぐらいになるだろう、というのもありましたし。

その後、Xbox Liveの動きがいろいろはっきりしてきたので、改めて『PSO』をお願いすることになって、2001年春に中さんとお会いしたんですよね。『PSO』で第5回日本ゲーム大賞を受賞されたすぐあとでした。その初対面ではあまり仕事の話はせず、クルマとかレースとか、そんな話ばかりしていましたが(笑)。

中 当時セガは、「とにかくXboxを応援しよう」という雰囲気でしたね。Xbox版『PSO』に関して言えば、いろんな部分でタイミングがちょうどよかったんです。あのタイミングだからこそ、Xboxで『PSO』を作れたというか。

PC版を作ったあとにとりかかったこともあって、PCからの移植で『エピソード1』の部分だけならあっという間にXboxで動くところまで行ったんですよ。実作業的には1週間ぐらいで終わったんじゃないかな。2002年春のE3でXbox版『PSO』を出展したんですが、じつは開発のほうでは『エピソード1』だけならほとんどできあがっていたんです。

でもXbox Liveそのもののスタート時期が未定だったのはもちろん、いろいろ調整中な部分が多かったですね。ちょうどゲームキューブ版も並行して作っていたので、そのあいだに『エピソード2』も入れることにしてネットワーク関連の調整をしていました。調整に時間をかけたのは、やっぱりボイスチャットですね。

林 ソニックチームさんより数々の助言をいただきまして、正直、そのアドバイスがあったからこそ、Xbox Liveがスタートできたといっても過言ではありませんよ。

Guest : Yuji Naka

Xboxの新作タイトルですか？ 2タイトルほどあるかも!?



ソニックチーム　代表取締役社長

中 裕司

1984年にプログラマーとしてセガに入社。91年に手がけた『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』（メガドライブ）が全世界で大ブレイクし、この時期はセガ・オブ・アメリカの副社長を務めた。『ファンタシースターオンライン』では世界中で数々の賞を受賞。

ソニックチームの協力でXbox Liveは完成した！

中　当初、Xbox Liveのシステムにはいまのようなボイスエフェクト機能はなかったんです。でも、これは絶対に必要だと思って、マイクロソフトさんに強く要望を出してライブラリを用意してもらいました。テキストチャットと違って、ボイスエフェクトがないと声で性別がモロわかりますからね。とくに女性プレイヤーは、このままだとすごく抵抗があるんじゃないかと。

林　デフォルトでいくつかの音声変換はあったんですが、いまほど開発側で自由にいじれるものではなかったんです。

中　じつはブロードバンドのみということに対して、最初は否定的な意見を持っていました。でも、ブロードバンドだからこそできる楽しさ、ボイスチャットの可能性っていう部分にすごく興味が出てきまして。それでも最初のうちはボイスチャットというものに半信半疑でした。Xboxで『PSO』を作る以上、絶対にボイスチャットは必要だと思っていましたが、ホントにできるのかなあ、と。ボイスのデータって実際ものすごい量なんですよ。しかも、それがひとりぶんだけじゃなくて何人もあるわけじゃないですか。いくらブロードバンドとはいえ、このデータ量だとちょっと厳しいかなあと思っていたんです。

いちばん最初にボイスチャットを試したときは、Xboxどうしを直接つないだ状態で2台までしかボイスが通らなくて。ネット経由ではちっともうまくいかなかった。これでホントに大丈夫なのか？って。

そこはホント、マイクロソフトさんといっしょにいろいろ検証したり、うちのプログラマーもすごくがんばってくれて、『PSO』のロビーでは最大12人すべてのボイスが通るようになりました。いまのところ、Xbox Liveタイトルで12人同時に話せるタイトルって、まだ『PSO』だけだと思いますよ。

今年のソニックチームは新作がたくさんある！

──そして去年（2002年）の6月に日本のXbox Liveが発表されました。『PSO』がスタータキットに同梱されるということを知り、編集部でもすごく驚きました。

林　かなり初期の段階から、バンドルすることは検討していました。スタータキットかXbox本体かのいずれかと同梱させるつもりでいたんですよ。最初にXbox Liveを引っ張っていってくれる大切なタイトルですから。

中　ネットワークゲームって、コンシューマーではビジネスになるのかどうなのか、そのあたりもよくわからないうちにセガはドリームキャストではじめたじゃないですか。『PSO』でキッチリと成功したところもお見せできたわけだし、ボクらの予想ではいまごろ年間10タイトルはネットワークに特化したゲームが出ているんじゃないかって思っていたんですが、ちっとも出てきませんよね。もしかして、ボクらが開発や運営でツラいところを見せちゃったからでしょうか？（笑）　でも、Xbox版の『PSO』ではベータテストでも大きなトラブルもなく、比較的スムーズにいったほうだと思います。

──『PSO2』という位置づけにあたる続編は、いつごろ出てきそうでしょうか？

中　ついこのまえまでXbox版『PSO』の開発をしていたので、まだまださきの話じゃないですかね？　いくつもタイトルも抱えているので、これらのうちどれかが終わらないことには……。もちろん、早くつぎのものを作りたいですよ。でも、現状の『PSO』そのものもおろそかにできないじゃないですか。プレイしてくれるユーザーがいる以上は、クエストを配信し続けたりサーバー運営も続けていくつもりですから。いまはそっちが忙しくて、なかなか"つぎ"に取りかかれないのが現状ですね。

林　全機種あわせて、いま開発中のタイトルはどれくらいあるんですか？

中　今年度のソニックチームは新作が多いですよ。すごくがんばってます。いま（4月10日現在）発表されているのはGC版『ソニックアドベンチャーデラックス』とGBA版『ソニックピンボール パーティー』の2本ですが、まだまだあります。E3では6タイトル展示しますから。そうそう、『ソニック』のアニメも始まったので、みなさん観てくださいね（笑）。『ソニック』関連も含めて、E3で発表する6タイトルはすべて年内に発売できそうです。

Xboxタイトルに関しては、いまはまだ言えません。あるかもしれないですし、ないかもしれない。あれば2タイトルぐらいは出せそうな気もしますが、どうでしょうね？　林さんからの返答待ちでもあるんですが（笑）、6タイトルにXboxもあるかどうかは、E3ではっきりしますよ。

こぼれ話



林氏は子供といっしょに「ソニック」シリーズの大ファン！

私はもともと『ソニック』シリーズの大ファンなので、正直なところ『ソニック』はXboxにぜひ欲しいですね。ドリームキャスト版『ソニックアドベンチャー2』は、娘といっしょにずっと遊んでいたぐらいです。おかげで娘とたくさん話す機会ができました（笑）。GBAで『ソニックアドバンス』が発売になったときも、それをクリスマスプレゼントにさせていただきましたよ。本人はパソコンを希望していたんですが（笑）。（林）

ソニックチームとは？

91年に『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』（メガドライブ）を作った中裕司氏を中心としたクリエーターたちが、後にソニックチームというブランドを名乗るようになった。その後、95年に第3CSソフト研究開発部、99年に第8ソフト研究開発部となり、2000年7月にソニックチームとして分社する。これまでソニックチームが開発したゲームは、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』（メガドライブ）シリーズ、『NiGHTS』、『バーニングレンジャー』（以上サターン）、『ソニックアドベンチャー』シリーズ（ドリームキャスト、ゲームキューブ）、『チューチューロケット！』（ドリームキャスト、ゲームボーイアドバンス）、『サンバDEアミーゴ』（アーケード、ドリームキャスト）、『みんなでぷよぷよ』（ゲームボーイアドバンス）、『ファンタシースターオンライン』（ドリームキャスト、PC、ゲームキューブ、Xbox）など。また、iアプリやPocketPCなど携帯端末のゲームソフトも積極的に手がけている。今年は新作『ソニック』以外に完全新作もありそう!?

ファンタシースターオンライン エピソード1&2



←ソニックチームのXboxタイトル。今後もたくさん出るといいな！

アニメ『ソニックX』大人気放送中!

「2年まえから今年のアニメ化に向けて準備してきました」と中氏。アニメ放送に合わせて、今年は「ソニック」に関するゲームがたくさん発売される模様。ちなみにタイトルの「X」はふたつの世界がクロスしている、という意味があるようだ。毎週日曜日朝8時30分からテレビ東京系列で絶賛放送中!



←監督は『妖しのセレス』『ふしぎ遊戯』の亀垣一氏、キャラデザインは『キャッツアイ』などの平山智氏。



夏に向けて新しいキャンペーンを予定しています。

マイクロソフト Xbox事業本部 パートナーリレーション本部本部長兼執行役員

林 真佐人

マイクロソフトとサードパーティーとの橋渡し役。「林さんのためなら」と、Xboxタイトルに積極的な姿勢を示すメーカーも少なくない。今後どれだけタイトルが増えていくかは、林氏にかかっているのかもしれない。

もし中さんがXbox事業本部のトップだったら?

――中さんからマイクロソフトさんへ要望はありますか?

中 ドリームキャストを辞めて各ハードメーカーさんとお付き合いしてみて感じたのは、それぞれのプラットフォームごとに少しずつ作りかたが違うんですよ。それぞれに一長一短ありますからね。まだ米国や欧州でリリースしてないので(日本以外の『PSO』はこれから)、そこを経験してみないと何とも言えない部分はあります。でも、サードパーティーがもっと作りやすくなる環境になるといいですよね。

あとXboxに直接関係することではないんですが、いまこの世に存在するサーバーマシンだと、せいぜい同時接続2000～3000人程度が限界じゃないですか。でも、我々がやっているコンシューマーゲームビジネスって、何十万、何百万っていう本数が売れますよね? その人たちが全員一斉に接続してきたら、現状だとぜったいつながらない。いつかそういう時代がくるはずなので、マイクロソフトさんにはぜひサーバー方面もいろいろ研究していってほしい。こういうことって、ボクらでは何もできないことじゃないですか。

――もし中さんが日本のXbox事業本部のトップになったら、どういうことをしますか?

中 そうですね、やっぱりハードメーカーだと何をするにしても使えるお金が大きいじゃないですか。ドリームキャストのときもハードを売るためのキャンペーンなどは、ソフトだけを売るときとは比べ物にならないくらい大きなお金を使っていましたし。お金を使えるっていうだけで、やれることはたくさんありますよ。ゴールデンタイムのテレビ番組を提供して、その番組内で必ずXboxを使うとか。それだけでかなり違うと思いますよ。

林 テレビCMを含めたプロモーションについては、いまのXboxの状況を踏まえて、いろいろな角度からチャレンジしてみようと考えています。

中 Xboxって、まだまだ認知度が低いと感じます。XboxのCM見ていても歯がゆいですね。自分が制作に加わりたいくらい(笑)。

日本人って、高性能なものが好きじゃないですか。現状、Xboxがいちばん高性能ですよね? それすら知らない人が多い。

それにこれはさんざん言われていることだと思いますが、やっぱりXbox本体の大きさ。日本で売るならもっと小さくするべきです。あの大きさでいくなら、もっとガッチリとした高級オーディオテイストなものにしてほしい。

あの大きさやデザインでは、女性は手を出しにくいと思います。

林 ドリームキャストは小さいですよね。あの大きさやデザインは私もすごく好きです。

中 当初はもっと厚みがあって大きかったんですよ。「これ以上小さくすると放熱処理が難しい」ということだったんですが、そこをハード開発部隊ががんばってくれて、どうにかあのサイズまで小さくすることができたんです。

――次世代Xboxの話が出てきているのですが、このあたりについてはいかがですか?

林 これからもずっとXboxビジネスを続けていくよ、というメッセージでもあるんです。日本も含めて、マイクロソフトはXboxをあきらめることはしない、という。

中 でも、そういう話を聞いてしまうと、いまのXboxは……!?ってなりますよね。次世代Xboxを作っているのはユーザーの方もわかっていると思うんですが、それをこんなまえからハードメーカーが言うべきではない、と思うんです。

極端な話、発売1週間まえまで発売することを秘密にしておくのでもいい、と思っているくらいですから。

ソフトのラインナップも、来年再来年になるようなタイトルでも、いまからドンドン発表しておくべきだと思いますよ。

林 夏に向けて新しいキャンペーンを予定していますし、ハード普及についても今後もいろんな方法を検討していきたいと思っています。

さらに、海外メーカーさんが日本語版ローカライズをしたくてもできないような状況をサポートするようなプログラムを進めております。また、これを利用すれば日本のメーカーが海外でしかXbox版を発売していないものを、日本で発売するためのサポートに適用できるんじゃないか、って思っています。

中 かつてコンシューマーハードを作っていたセガとしては、いまのマイクロソフトさんの気持ちがよくわかりますよ。ものすごくよくわかります(笑)。ハードメーカーだからこそできることがいっぱいあるはずなので、ぜひがんばってほしい。どれかだけでなく、現行の3機種がそれぞれ伸びていってほしいんですよ。

こぼれ話



中氏の大胆な提案! ボイスチャットを利用してXboxをIP電話に?

今度、IP電話(インターネットによる電話)が本格スタートしますよね? Xboxもせっかくボイスチャットできるんですから、いっそこのことIP電話化しちゃうっていうのはどうでしょう? 「ボクの電話番号、Xboxなんだよね」なんて、何だかすごくかっこいいじゃないですか!(笑) PS2だってDVDプレーヤーとして大ヒットした部分もあるわけですし、案外こういうのでドカーンと売れちゃうかもしれませんよ?(中)

対談を終えて

1983年に発売したSG-1000から、2001年に生産終了したドリームキャストまでの約20年間、セガは家庭用ゲーム機を作り続け、ナンバーワンハードになるための努力と挑戦をしてきた。そのセガに20年在籍している中氏だからこそ、日本のマイクロソフトがいまどんな気持ちなのか理解できるのだろう。対談終了後もふたりはいろんな意見を交換しあっていた。もしかしたら、この対談によって新たな展開があるかもしれない。そう感じさせるものが確かにあった。(編集部)

SOULCALIBUR II



攻略大特集!!

ウェポンマスターモードを完全攻略! 隠しキャラの技表&隠しルートも公開!!

攻略第2回目となる今号の特集では、ウェポンマスターモード完全制覇を目指すために必要な知識を伝授しよう! 各キャラ別での対CPU戦&武器データに加え、隠しキャラ4名の基礎攻略&完全技表までも掲載していくぞ!!

タイトル	ソウルキャリバーII		
発売元	ナムコ	ジャンル	武器格闘
発売日	発売中(3月27日)	価格	6800円(税別)
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー:世取山宏秋
ブロック数	9ブロック	システム対応	5.1ch、HDTV、2人
その他	D4端子対応、全年齢対象		

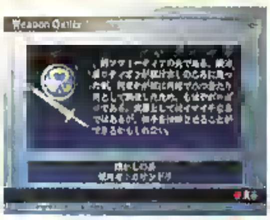
完全制覇を目指せ!!

RPG仕立てのミッションをクリアーしながら賞金を貯めて、武器や隠し要素などのさまざまなコレクションを入手していくウェポンマスターモード。それぞれ性能の異なった武器を集めるだけでも楽しめるモードだが、新たに2周目の存在が発覚!

今号の攻略記事は後半チャプターの解説に加えて、2周目の詳細な情報までを大公開! まずは各キャラごとの攻略ページを参考にして、2周目の発生条件となる1周目の最終章チャプター10-3のタルタロスをクリアーしよう。より高難度のミッションが楽しめる2周目にチャレンジだ!



←リングアウトを狙ったパターンがCPU戦の基本だ。



→購入可能な武器については、キャラ別ページを参照。

GOLD&EXPを稼ぐ!?

各チャプターごとに品揃えの異なるショップでは、武器や新コスチュームなどの購入ができる。しかし、値段の安い武器ですら約200種類、新コスチュームに到っては数万単位の値段がするため、コレクションするだけでもひと苦労……。コンプリートを目指すためには、稼ぎミッションをくり返していくのが効果的だ。



"おひねり"で大金をゲット!

まずは「お金!」という人には、攻撃がヒットするたびに獲得ゴールドが増えるチャプター9-2"古代劇場"がオススメ。ただし、エクストラミッション(2周目)はダウンで負け決定なので注意。

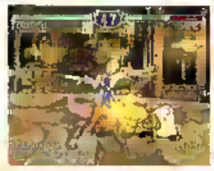
"リングアウト"を狙うべし!

経験値を稼いで「称号アップ!」を目指すなら、2周目で出現するエクストラチャプター2-2"エル・ライ"。ノーマルミッションでは、吹き飛ばし性能アップで楽にリングアウトが狙えるぞ!!



Chapter7 リゲル

いよいよ物語も佳境に突入していくチャプター7。ステージ2では、ガードできない条件のミッションが登場するので要注意! これを討ち倒して勝ち抜けば、禁断の地でラスボス・インフェルノとの初対戦が待っているぞ。



←ダウン際などを積極的に攻めて、できるだけ攻撃させないようにしていきたい。

Chaptar 8 メラク

ステージ4では、浮かせ技ヒット後の滞空時間が長くなる特殊なミッションが登場。空中の追い討ち以外は、ほとんどダメージにならない。落下のタイミングを見極めて、ダメージの高い技で追い討ちを狙っていくといいぞ。



←滞空時間が長く、ふだんのタイミングでコンボを狙うと当たらないので注意。

Sub Chapter 3 ポルクス

チャプター8-2"水晶鉱山"から来れる番外チャプター。ステージ1は地雷が埋まった危険なミッションで、1回のダウンで勝敗が決する。ノーマルヒットでもダウンを奪える技をチェックしておき、速攻で勝負を決めていこう。



←タリムはリーチが短いので、開幕と同時にダウンさせる技を狙っていくといい。

Chapter 9 アルゴール

ステージ1に関しては、目に見えないだけなのでふつうに闘っていけば問題ない。ただし、下半身のみが見えるステージ3の場合は話が別。上段攻撃は一切ヒットしないので、中・下段の連繋技をメインに攻めていくこと。



←なんと対戦相手はシャレードの下半身のみ。中・下段の技を連発して倒そう。

Chapter 10 アンターレス

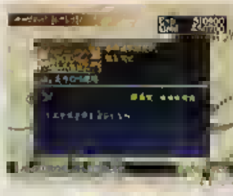
ステージ2のダンジョンについては、途中のヒントどおりに右回り(→1↑1→3↓2←1)で行くのが最短ルートとなる。最終ステージのラスボス・インフェルノとの対戦では、浮かせ技からの空中コンボを狙って攻めていこう。

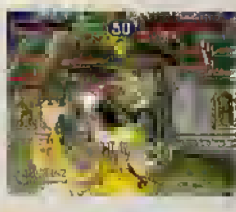


←インフェルノとの対戦ステージは、リングアウトがないのでダメージを重視!

新たなる冒険の幕開け

　ウェポンマスターモードは、2周目に突入すると1周目のノーマルミッションごとに高難度のエクストラミッションが追加される。このエクストラミッションは単に内容が難しいだけでなく、ミッションの内容が一切表示されないのが特徴だ。このため、実際にプレイしてみて、自分自身でステージごとに勝利条件を捜し出していくしかないのだ。
　これに加えて、特定の条件を満たすことで1周目に行くことができなかった、チャプター＆隠しステージがプレイ可能になる。それぞれの隠しルート出現条件を掲載しておくので、完全制覇を目指してもらいたい。


➡ミッション画面では、方向パッドの左右入力でいずれかを選択可能。


➡中にはリザードマンなどでプレイするミッションもあったりする。



① Sub Chapter 2

アリオス



●ルート出現条件●
"Lv.71 Iron Eddemaster"以上の称号で、Chapter4-3"メローベ僧院跡"に追加されたエクストラミッションをクリアーする(1周目でも可)。

　全チャプター中でも、屈指の難度を誇るミッションが目白押し。対戦する相手こそひとりだが、複数の特殊条件が重なっているうえに体力値も高い。条件を見抜かないと勝利は難しいぞ！


⬅ノーマルミッションも条件は不明。複数の特殊条件があるので要注意だ。


➡ここのショップでは各キャラの高価なおもちゃ武器(？)が購入できる。

② Sub Chapter 4

プロキオン



●ルート出現条件●
2周目限定の隠しステージSub Chapter3-3"英雄の道"(ノーマルミッションでも可)をクリアーする。

　連戦ミッションが多いので、体力回復可能な武器がオススメ。ステージ4の"山猫亭"は全勝しなくてもいい。ステージ5"ルグバのあぎと"は→1↑2→1↑3→4↓5→2が最短ルートだ。


⬅1・2ステージはリングアウトが狙える位置取りが重要となっていくぞ。


➡ステージ3は、ダウンを奪える技を狙っていくと楽に倒すことが可能だ。

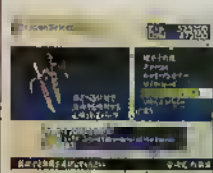
③ Extra Chapter 1

カストル



●ルート出現条件●
2周目限定の隠しステージChapter9-4"北アルゴール"のエクストラミッションをクリアーする。

　魔の最強武器、ソウルエッジ(完全体)が購入可能なエクストラチャプター1。ミッション自体は難しくなく、ステージ1の一定間隔でカウントダウンされる地震にだけ注意したい。


⬅ショップでは各キャラのソウルエッジ(完全体)を購入することが可能だ。


➡地震はジャンプorしゃがみガードで回避。よろけた相手を攻撃しよう！

④ Extra Chapter 2

ケフェウス



●ルート出現条件●
2周目限定の隠しステージSub Chapter4-4"山猫亭"(ノーマルミッションでも可)をクリアーする。

　一風変わったミッションが豊富なエクストラチャプター2では、真の最強武器が購入可能。ステージ2は吹き飛ばし性能が上がっているので、1発でリングアウトを狙うこともできるぞ。


⬅ステージ1は女性キャラばかりと7連戦することになるので武器選択も重要！


➡チャプター最後のダンジョンは、ひたすら長い1本道を進んでいく……。

⑤ Chapter 8-5　幽幻洞

●ルート出現条件●
2周目限定の隠しステージChapter4-2"滅びの塔"のエクストラミッションをクリアーする。

　サブチャプター4から行ける隠しダンジョンで、なんと敵はすべてリザードマン。敵体力が半分の部屋が多く、わりと楽に攻略可能。氷ステージでは、攻撃範囲の広い横斬りを主軸に闘っていくこと。


⬅ソフィーティア&カサンドラがベースなので連繋に注意しよう！

⑥ Chapter 9-4　北アルゴール

●ルート出現条件●
Chapter9-2"古代劇場"のエクストラミッションをクリアーする。

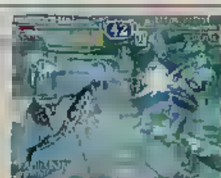
　ソフィーティア&カサンドラ姉妹との連戦ミッション。ノーマルミッションでは体力が回復せず、エクストラミッションだと敵の体力が2倍。対戦数は少ないが、回復武器を持って闘いに挑むこと。

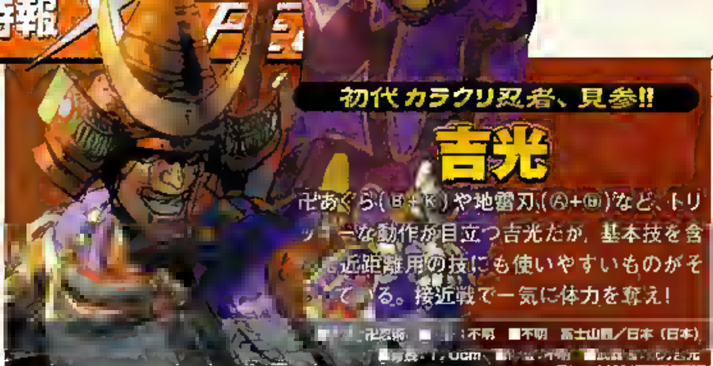

⬅ノーマルはロッド装備、エクストラはソウルエッジ装備だ。

⑦ Sub Chapter 3-3　英雄の道

●ルート出現条件●
Sub Chapter3-2"鬼哭城"のエクストラミッションをクリアーする。

　エクストラチャプター2へのスタートポイントとなる隠しダンジョン。上下の分かれ道は、下ルートのほうが楽に進める。エクストラミッションでは、ボスの体力が5倍あるので適した武器を選ぶこと。


⬅上ルートはなんと10倍の体力を持つバーサーカーがいたりする。



初代カラクリ忍者、見参!!

吉光

卍あぐら(Ⓑ+Ⓚ)や地雷刃(Ⓐ+Ⓑ)など、トリッキーな動作が目立つ吉光だが，基本技を含め近距離用の技にも使いやすいものがそろっている。接近戦で一気に体力を奪え!

■[illegible]卍忍術 ■[illegible]:不明 ■不明 富士山麓/日本(日本) ■身長:1?0cm ■[illegible] ■[illegible]

特徴 近距離技が強力! 懐に潜り込め

吉光は御剣をベースに，近距離技が強化されたキャラクター。相手に接近できたら，豊富な浮かせ技と安定した空中コンボで相手の体力を確実に奪っていきたい。中距離～遠距離では攻め手に欠ける感があるので，ときにはリスクを恐れず忍法陽炎(⇨⇨Ⓑ_Ⓑ+Ⓚ，⇨⇨Ⓑ+Ⓚ)などの大技で大胆に攻めていきたい。また，下段攻撃にやや乏しいので，霞払い(⬈or⬊Ⓐ)、露払い(しゃがみ中⇧Ⓚ)は意識して多めに使っていこう。



←梧梗(⇨⇨Ⓑ)ヒット後は⇨⇨ⒷⒷ+Ⓚで追撃できる。ヒット確認も可能。



←しゃがみ中⇧Ⓚ，⬈or⬊Ⓐは貴重な下段。中距離で困ったらこれを出そう。

固有技 スキ[illegible]ない技でたたみ込もう

吉光には2択の布石になる技，また2択そのものに使える技がバランスよくそろっている。⇧ⒶⒷや⇧Ⓑ+Ⓚ，鬼蓟3発止め(⇨Ⓑ+ⓀⒷⒷ)などカウンターをともなうことで大ダメージにつながる技も積極的に狙おう。⇨Ⓑ⇩の最速入力(Ⓑと⇩がほぼ同時)や⇩ⓑⒶなど，特殊な入力を要する技が多いのも特徴のキャラだ。⇨Ⓑ⇩は追撃できるので練習しよう。

信楓(ごとう)

⇨Ⓐ



←上段の横斬りで，8WAY RUNに有効。遠距離では⇦⇦Ⓐを使おう。

露払い(つゆばらい)

しゃがみ⇧Ⓚ



←回転足払いで，ダウンを奪える。少し前進するためリーチも意外にある。

黄金社(こがねやしろ)

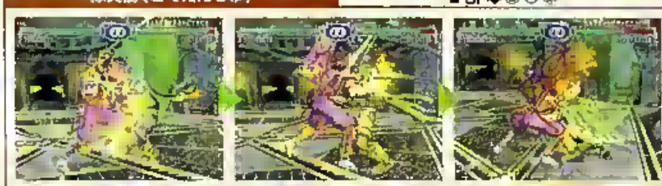
⇧ⒶⒷ



←カウンターヒットすれば連続ヒットで浮きが発生する。初段はⒶ(横斬り)だが8WAY RUNには弱い。

獄炎樹(ごくえんじゅ)

⬈or⬊ⒷⒶⒷ



↑初段に上段潜り性能があり，2発目まで連続ヒットする。3発目はつなぎが遅いので2発止めをメインに。3発目はⓖキャンセルほか，地雷刃、卍あぐらへのシフトが可能。

戦術 いかに得意間合いに持ち込むか

黄金社を当てるための技の選択

2発目ヒットで空中コンボにつなげる⇧ⒶⒷ、⇧Ⓑが近距離の主軸。前者はディレイ，後者はホールド可能なので，これらも使ってタイミングをずらそう。ただし，ともに縦斬りなので8WAY RUNでかわされやすい。ⒶⒶや⇩Ⓐ,⇨Ⓐでのけん制も重要だ。



←⇧ⒶⒷはディレイをかけるとつながらないので注意。

→1発止めから投げ技や横斬りへ連繋させるのもいい。

遠距離では何をすべきか?

間合いが離れたらGキャンセルを含めた⇦⇦Ⓑ+Ⓚ，⇦ⒷⓀで接近しよう。8WAY RUNから攻めるときは⬈or⬊ⒷⒶで，スキを見せたら⬉or⬋ⒷⒷ+Ⓚを叩き込もう。



←忍法華旋(⇨⇨Ⓑ+ⓀⒶ+Ⓑ)を出すときは，みずからリングアウトしないように注意。

地雷刃と卍あぐら、2種の構えを使いこなそう

地雷刃(Ⓐ+Ⓑ)と卍あぐら(Ⓑ+Ⓚ)はさまざまな技からシフト可能で，構え後の選択肢も豊富だ。Ⓑ+Ⓚには体力を回復できる効果もあるので、随所に組み込んでみよう。有効技をそれぞれピックアップしてみた。

地雷刃(Ⓐ+Ⓑ)からの有効技

地雷転輪(Ⓐ)	頭蓋(Ⓐ+Ⓑ)	地雷走り(⇨Ⓐ+Ⓑ)
 上段をかわす前転から下段斬りへ連繋。	 カウンターで浮く。上段潜り性能あり。	 ⇦に入れっぱなしだと長い。ダウン追撃に。

卍あぐら(Ⓑ+Ⓚ)からの有効技

千覚転輪(Ⓐ)	千覚輪車(Ⓑ)	千覚無空舞(⇦or⇨)
 地雷転輪に似た下段。リーチを活かそう。	 ガード不能攻撃となる⇩⇦⇨Ⓚへ連繋しよう。	 間合いが近ければ相手の背後に回れる。

コンボ 舞姫([illegible]Ⓚ)ひとつでオー[illegible]

浮かせ技には⇧Ⓑ，⇧ⒶⒷ，立ち途中Ⓚ，カウンター時は⇧Ⓑ+Ⓚ，⬊or⬈Ⓑ，地雷刃中Ⓐ+Ⓑなどがあるが，いずれの場合も⇨Ⓚが安定したダメージを叩き出せる。最速入力の⇨Ⓑ⇩からは⇧Ⓑがつながるぞ。



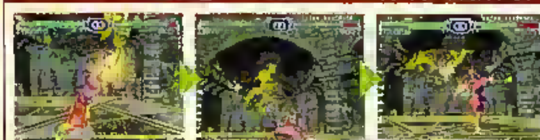
←⇨⇨Ⓑ以外にすべて対応した⇨Ⓚ。対人戦は受け身を読んで⇨ⓀⓀや⇨Ⓚ⇩Ⓚまで出すのも悪くない。

社(⇧Ⓑ)～舞姫(⇨Ⓚ)



←ヨシミツの基本ともいえるコンボ。最大ホールドカウンター時は⇨⇨Ⓐ+Ⓑが入る。

日向砲(⇧Ⓚ)～背後しゃがみⒷ(⇩Ⓑ)～舞姫(⇨Ⓚ)



←相手の体力ゲージが半分以下であれば⇩Ⓐ+Ⓚで追撃しよう。一気にKOできるぞ。

コマンド表記について

コマンドはすべてキャラクターが右向きのものです。⇨は短くその方向に入力することを，➡はその方向を押しっぱなしで入力することを表します。☆は方向パッドをいったんニュートラルに戻すことを表します。Ⓐはす速いボタンの入力，🅐は押しっぱなしの入力(ホールド入力)です。ⓐⓑなど、小さいコマンドが表記されているものは、通常よりもす速く入力(スライド入力)します。

吉光完全技表
PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
【固有技】		
連ね笹(つらねざさ)	[illegible]	上・上
備考	一段目[illegible]でキャンセル可	
忍法卍菊(にんぽうまんじぎく)	[illegible]	中・中・中・中・中
葎草(むぐらぐさ)	[illegible]	特中
黄金社(こがねやしろ)	[illegible]	中・中
備考	二段目ディレイ可	
忍法卍首(にんぽうまんじかすら)	[illegible]	上・上・上・上・上
口無(くちなし)	[illegible]	中
胡桐(ことう)	[illegible]	下
靡き旗(なびきばた)	[illegible]	中
華厳(けごん)	[illegible]	下
蓮華(れんげ)	[illegible]	中・中
備考	一段目[illegible]でキャンセル可	
黄泉駆け(よみがけ)	[illegible]	中
備考	近距離カウンター時は打撃投げに	
斬哭剣(ざんこくけん)	[illegible]	中
備考	[illegible]でガード不能に	
時雨(しぐれ)	[illegible]	中
卍吉ヶ刹(まんじしゃがばん)	[illegible]	特中
社(やしろ)	[illegible]	中
備考	ホールド可	
氷雨(ひさめ)	[illegible]	中
霊哭剣・壱(れいこくけん)	[illegible]	中
霊哭剣・惨	[illegible]	下
霊哭剣・弐	[illegible]	中
桔梗(ききょう)	[illegible]	中
忍法陽炎(にんぽうかげろう)	[illegible]	中・中
備考	入力のタイミングによっては、一段目をキャンセル [illegible]で背向け状態へ	
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	[illegible]	中・中・上
草薙砲(くさなぎほう)	[illegible]	中・中・上・中
飛空剣(ひくうけん)	[illegible]	中・中・上~中(ガード不能)
絶命剣(ぜつめいけん)	[illegible]	中(ガード不能)
備考	[illegible]でキャンセル可	
旋風剣(せんぷうけん)	[illegible]	中×7
備考	[illegible]でキャンセル可	
兜割り(かぶとわり)	[illegible]	中
備考	一段目はキャンセルされる　二段目ディレイ可	
朧車(おぼろぐるま)	[illegible]	中(ガード不能)×2
三散華(さざんか)	[illegible]	上・上・上
備考	一段目[illegible]でキャンセル可	
日向砲(ひゅうがほう)	[illegible]	中
払い蹴(はらいけり)	[illegible]	下
中ッ蹴(なかつけり)	[illegible]	中
弾割り(はじきわり)	[illegible]	中・中
備考	[illegible]で二段目がガード不能に	
舞姫(まいひめ)	[illegible]	上
稲妻(いなずま)	[illegible]	上・中
舞姫二連(まいひめにれん)	[illegible]	上・下
吹雪(ふぶき)	[illegible]	中
地雷刃(じらいば)	[illegible]	特殊構え
備考	地雷刃へシフト	
一輪(いちりん)	[illegible]	中
備考	ホールド可　[illegible]で地雷刃へシフト	
一輪堀り(いちりんぼり)	[illegible]	中・中
卍裏拳(まんじうらけん)	[illegible]	中
備考	[illegible](ヒット時、及び相手がガードした時限定)で背向けにシフト	
飛空剣(ひくうけん)	[illegible]	中(ガード不能)
飛空蹴剣(ひくうしゅうけん)	飛空剣中[illegible]	中(ガード不能)
備考	滞空時間で威力が変化	
虚空蹴剣(こくうしゅうけん)	飛空剣中[illegible]	中(ガード不能)
簾車(すだれぐるま)	[illegible]or[illegible]	中
火炎寿(かえんじゅ)	[illegible]	中
備考	[illegible]でキャンセル可能　[illegible]でキャンセルして、地雷刃へシフト [illegible]でキャンセルして、卍あぐらへシフト	
霊哭剣・死(れいこくけん)	[illegible]	下
備考	一段目はキャンセル	
卍あぐら(まんじあぐら)	[illegible]	特殊構え
土竜堀り(もぐらぼり)	[illegible]	中
薊(あざみ)	[illegible]	中
花輪(かりん)	[illegible]	特殊行動
備考	体力消費　追加入力[illegible]で地雷刃へシフト　追加入力[illegible]or[illegible]で回転数が増加 追加入力[illegible]で卍あぐらへシフト	
刮目(かつもく)	[illegible]	中
備考	[illegible]でキャンセル可　[illegible]で地雷刃へシフト [illegible]で卍あぐらへシフト	
鬼薊(おにあざみ)	[illegible]	中・上・上・中
備考	二、三、四段目ディレイ可	
忍法卍車(にんぽうまんじぐるま)	[illegible]	中
備考	[illegible]で地雷刃へシフト　[illegible]で卍あぐらへシフト [illegible]でヒット後にバックステップ	
獄・卍車(ごく・まんじぐるま)	[illegible]	中・中
備考	二段目ディレイ可　[illegible]でヒット後にバックステップ [illegible]で地雷刃へシフト　[illegible]で卍あぐらへシフト	
忍法陽炎(にんぽうかげろう)	[illegible]	中
備考	[illegible]で背向け状態へ	
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	[illegible]	中・上
草薙砲(くさなぎほう)	[illegible]	中・上・中
飛空剣(ひくうけん)	[illegible]	中・上~中(ガード不能)
卍あぐら(まんじあぐら)	仰向けダウン中に[illegible]	特殊構え
備考	卍あぐらへシフト	
吉光式礼道(よしみつぶれいどう)	[illegible]	中
備考	インパクト性能(対上中段)あり	
惑(まどい)	[illegible]	特殊動作
備考	[illegible]で地雷刃へシフト	
不惑(まどいなし)	[illegible]	中(ガード不能)
備考	体力消費	
不霊(うれいなし)	[illegible]	中(ガード不能)
備考	体力消費	
卍血桜(まんじちざくら)	不惑or不惑中に[illegible]	中(ガード不能)×4
備考	体力消費	
忍法鉄脚降し(にんぽうてっぱくおろし)	[illegible] [illegible]	下記参照
備考	下の技群からランダムに出る	
レッグラリアット		下
ピンタ		中
備考	[illegible]で追加攻撃(上)が発動	
酔歩(すいほ)		特殊動作
備考	避け性能あり　縦・突き回避時は華麟が発動　横(中)回避時は飛空剣が発動	
金剛体(こんごうたい)		中(ガード不能)
天瞳(てんとん)		中(ガード不能)
失敗サマー		特殊動作
備考	[illegible]で攻撃(中中)が発動	
影足(かげあし)		特殊移動
スーパーナックルボム		中(ガード不能)
挑発(ちょうはつ)		中(ガード不能)
備考	[illegible]でキャンセル可	
ブレイジングキック		中
鬼神滅裂(きじんめつれつ)		中(ガード不能)
備考	ホールド可	
鉄騎(てっき)		中
失敗		特殊動作
備考	ハズレ	
葎草(むぐらぐさ)	しゃがみ[illegible]	特中
牡丹(ぼたん)	しゃがみ[illegible]	中
緋道剣(ひどうけん)	しゃがみ[illegible]	中
雹(ひょう)	しゃがみ[illegible]	下
忍法卍葬(にんぽうまんじそう)	しゃがみ[illegible]	下・下・下・下・下下
露払い(つゆばらい)	しゃがみ[illegible]	中
葵(あおい)	立ち途中[illegible]	中
苦蓬(にがよもぎ)	立ち途中[illegible]	中
隼(はやぶさ)	立ち途中[illegible]	中
裏笹刈り(うらささがり)	振り向き[illegible]	下
裏氷雨(うらひさめ)	振り向き[illegible]	中
裏凩(うらこがらし)	振り向き[illegible]	下
裏葎(うらむぐら)	しゃがみ振り向き[illegible]	中
裏牡丹(うらぼたん)	しゃがみ振り向き[illegible]	中
裏塵払い(うらちりばらい)	しゃがみ振り向き[illegible]	下
鬼火遣い(おにびやらい)	ジャンプ[illegible]	中
御月(みねつき)	ジャンプ[illegible]	中
卍裏飛蹴り(まんじうらとびげり)	ジャンプ[illegible]	中
鬼火払い(おにびばらい)	ジャンプ蹴出し[illegible]	下
朔月(さくづき)	ジャンプ蹴出し[illegible]	中
霰(あられ)	ジャンプ蹴出し[illegible]	中

技名	コマンド	攻撃判定
【地雷刃】		
地雷刃(じらいば)	[illegible]	特殊構え
備考	[illegible]でキャンセル可	
地雷転輪(じらいてんりん)	地雷刃中[illegible]	下
跳ね地雷(はねじらい)	地雷刃中[illegible]	中
備考	ホールド可	地雷刃中[illegible]or[illegible]or[illegible]or[illegible]
地雷砲(じらいほう)	地雷刃中[illegible]	中
地雷走り(じらいばしり)	地雷刃中[illegible]	下下下
備考	[illegible]で移動距離が長くなる	
頭蓋(ずがい)	地雷刃中A+B	下
備考	地雷刃中[illegible]で攻撃判定が中に	
卍あぐら(まんじあぐら)	地雷刃中[illegible]	特殊構え
備考	卍あぐらへシフト	

技名	コマンド	攻撃判定
【卍あぐら　まんじあぐら】		
卍あぐら(まんじあぐら)	[illegible]	特殊構え
備考	[illegible]でキャンセル可　体力回復	
千覚無空殺(せんがくぶくうぶ)	卍あぐら中[illegible]or[illegible]	特殊移動
千覚転輪(せんがくてんりん)	卍あぐら中[illegible]	下
千覚朧車(せんがくおぼろぐるま)	卍あぐら中[illegible]	中(ガード不能)
千覚日向砲(せんがくひゅうがほう)	卍あぐら中[illegible]	中
千覚草薙砲(せんがくくさなぎほう)	卍あぐら中[illegible]	上・中
飛空剣(ひくうけん)	卍あぐら中[illegible]	上~中(ガード不能)
地雷刃(じらいば)	卍あぐら中[illegible]	特殊構え
備考	地雷刃へシフト	

技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
靡き旗(なびきばた)	[illegible]	中
桔梗(ききょう)	[illegible]	中
忍法陽炎(にんぽうかげろう)	[illegible]	中・中
備考	入力のタイミングによっては、一段目をキャンセル [illegible]で背向け状態へ	
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	[illegible]	中・中・上
草薙砲(くさなぎほう)	[illegible]	中・中・上・中
飛空剣(ひくうけん)	[illegible]	中・中・上~中(ガード不能)
黄泉駆け(よみがけ)	[illegible]	中
備考	近距離カウンター時は打撃投げに	
地蹴(ちけり)	[illegible]	下
備考	スライディング	
火炎寿(かえんじゅ)	[illegible]	中
備考	[illegible]でキャンセル可能　[illegible]でキャンセルして、地雷刃へシフト [illegible]でキャンセルして、卍あぐらへシフト	
霊哭剣・死(れいこくけん)	[illegible]	下
備考	一段目はキャンセルされる	
忍法陽炎(にんぽうかげろう)	[illegible]	中
備考	[illegible]で背向け状態へ	
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	[illegible]	中・上
草薙砲(くさなぎほう)	[illegible]	中・上・中
飛空剣(ひくうけん)	[illegible]	中・上~中(ガード不能)
惑(まどい)	[illegible]	特殊動作
備考	[illegible]で地雷刃へシフト	
不惑(まどいなし)	[illegible]	中(ガード不能)
備考	体力消費	
見得刀(みえがたな)	[illegible]	中
桔梗(ききょう)	[illegible]	中
忍法陽炎(にんぽうかげろう)	[illegible]	中・中
備考	入力のタイミングによっては、一段目をキャンセル [illegible]で背向け状態へ	
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	[illegible]	中・中・上
草薙砲(くさなぎほう)	[illegible]	中・中・上・中
飛空剣(ひくうけん)	[illegible]	中・中・上~中(ガード不能)
黄泉駆け(よみがけ)	[illegible]	中
備考	近距離カウンター時は打撃投げに	
吹雪(ふぶき)	[illegible]	中
飛空剣(ひくうけん)	[illegible]	中(ガード不能)
薊(あざみ)	[illegible]	中
見得刀(みえがたな)	[illegible]	中
桔梗(ききょう)	[illegible]	中
忍法陽炎(にんぽうかげろう)	[illegible]	中・中
備考	入力のタイミングによっては、一段目をキャンセル [illegible]で背向け状態へ	
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	[illegible]	中・中・上
草薙砲(くさなぎほう)	[illegible]	中・中・上・中
飛空剣(ひくうけん)	[illegible]	中・中・上~中(ガード不能)
黄泉駆け(よみがけ)	[illegible]	中
備考	近距離カウンター時は打撃投げに	
吹雪(ふぶき)	[illegible]	中
飛空剣(ひくうけん)	[illegible]	中(ガード不能)
薊(あざみ)	[illegible]	中
見得刀(みえがたな)	[illegible]	中
合掌(がっしょう)	[illegible]	中
旋風(つむじ)	[illegible]	中
備考	[illegible]で地雷刃へシフト　[illegible]で卍あぐらへシフト	
簾車(すだれぐるま)	[illegible]	中
土竜堀り(もぐらぼり)	[illegible]	中
見得刀(みえがたな)	[illegible]	中
合掌(がっしょう)	[illegible]	中
旋風(つむじ)	[illegible]	下
備考	[illegible]で地雷刃へシフト　[illegible]で卍あぐらへシフト	
簾車(すだれぐるま)	[illegible]	中
土竜堀り(もぐらぼり)	[illegible]	中
霞払い(かすみばらい)	[illegible]	下
獄炎樹(ごくえんじゅ)	[illegible]	中・上・中
備考	三段目[illegible]でキャンセル可　[illegible]で三段目をキャンセル、地雷刃へシフト [illegible]で三段目をキャンセルして霊哭剣・死(下)が出る	
弾割り(はじきわり)	[illegible]	中・中
備考	[illegible]で二段目がガード不能に	
火炎寿(かえんじゅ)	[illegible]	中
備考	[illegible]でキャンセル可能　[illegible]でキャンセルして、地雷刃へシフト [illegible]でキャンセルして、卍あぐらへシフト	
霊哭剣・死(れいこくけん)	[illegible]	下
備考	一段目はキャンセルされる	
刮目(かつもく)	[illegible]	中
備考	[illegible]でキャンセル可能　[illegible]で地雷刃へシフト(特) [illegible]で卍あぐらへシフト(特)	
霞払い(かすみばらい)	[illegible]	下
獄炎樹(ごくえんじゅ)	[illegible]	中・上・中
備考	三段目[illegible]でキャンセル可　[illegible]で三段目をキャンセル、地雷刃へシフト [illegible]で三段目をキャンセル、卍あぐらへシフト [illegible]で三段目をキャンセルして霊哭剣・死(下)が出る	
弾割り(はじきわり)	[illegible]	中・中
備考	[illegible]で二段目がガード不能に	
火炎寿(かえんじゅ)	[illegible]	中
備考	[illegible]でキャンセル可能　[illegible]でキャンセルして、地雷刃へシフト [illegible]でキャンセルして、卍あぐらへシフト　一段目はキャンセルされる	
霊哭剣・死(れいこくけん)	[illegible]	下
刮目(かつもく)	[illegible]	中
備考	[illegible]でキャンセル可能　[illegible]で地雷刃へシフト(特) [illegible]で卍あぐらへシフト(特)	
口無(くちなし)	[illegible]	中
絶命剣(ぜつめいけん)	[illegible]	中(ガード不能)
備考	[illegible]でキャンセル可	
旋風剣(せんぷうけん)	[illegible]	中
備考	[illegible]でキャンセル可	
兜割り(かぶとわり)	[illegible]	上
備考	一段目はキャンセルされる　二段目ディレイ可	
弾割り(はじきわり)	[illegible]	中・中
備考	[illegible]で二段目がガード不能に	
火炎寿(かえんじゅ)	[illegible]	中
備考	[illegible]でキャンセル可能　[illegible]でキャンセルして、地雷刃へシフト [illegible]でキャンセルして、卍あぐらへシフト	
霊哭剣・死(れいこくけん)	[illegible]	下
備考	一段目はキャンセルされる	
刮目(かつもく)	[illegible]	中
備考	[illegible]でキャンセル可能　[illegible]で地雷刃へシフト(特) [illegible]で卍あぐらへシフト(特)	

技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
雫(しずく)	[illegible]	投げ
備考	Aで投げぬけ可	
飛雲(とびぐも)	[illegible]	投げ
備考	[illegible]で投げぬけ可	
落傘(らっかさん)	左投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン([illegible]or[illegible])で投げぬけ可	
忍法卍包(にんぽうまんじつつみ)	右投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン([illegible]or[illegible])で投げぬけ可	
忍法風塵(にんぽうふうじん)	背投げ	投げ
備考	投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)	
意匠惨憺(いしょうさんたん)	[illegible]	投げ
備考	[illegible]で投げぬけ可	
忍法櫓落とし(にんぽうやぐらおとし)	[illegible]	投げ
備考	[illegible]で投げぬけ可	
御魂削り(みたまけずり)	[illegible]	投げ
備考	[illegible]で投げぬけ可	

技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
鬼火払い(おにびばらい)	壁ジャンプ中[illegible]	下
朔月(さくづき)	壁ジャンプ中[illegible]	中
霰(あられ)	壁ジャンプ中[illegible]	中



二刀からなる多彩な攻撃を見よ!

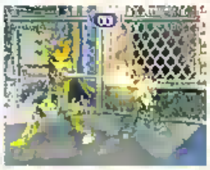
セルバンテス

2本の剣を自在の操り、多くの連撃をくり出せるセルバンテス。スピードこそほかのキャラクターに劣るが、中距離での豊富な技と人知を越えたトリッキーな技で相手を翻弄しよう!

■流派：ソウルエッジの記憶 ■年齢：48で止まっている ■出身：パレンシア/スペイン王国（スペイン） ■身長：77cm ■体重：0kg ■武器名：ソウルエッジ（仮）ニルヴァーナ

特徴 二刀を使った攻撃力!

異なる長さの二刀を巧みに操るセルバンテスの攻撃は、多彩にして強力。攻撃スピードはほかのキャラに比べ劣るが、中距離から強力な一撃を与えることが可能。得意な間合いを維持しながら、二刀で攻め立てろ。



⬅リーチのある攻撃を中心に、中距離から攻めていくのが基本となる。間合いを計って闘っていこう。

固有技 状況で技を使い分けよう

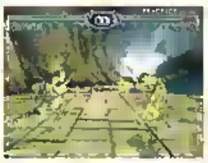
セルバンテスが得意としている中距離での技を振り回すばかりではなく、相手の状況を見て特殊な技を使い分けていこう。とくに相手からダウンを奪い、起きあがるところを狙っていく技は、ぜひ覚えておいてほしい。入力にクセのある技も多いので、練習しておくことも重要だぞ。

ラギングウェイヴ
➡Ⓐ



⬅リーチのある上段横斬り。横移動に対する、中距離からのけん制技だ。

ナイトレイド
⇨Ⓑ+Ⓚ



⬅リーチのある、直線的な突き技。リングアウトを狙うときに使おう。

アンカーワールプール
⇨Ⓐ+Ⓚ



⬅下段の回転足払い。回転系なのでヒットさせやすく、スキも少ない。

ペイジ・シレ
ダ・ロード（⇩⇨⇦）中Ⓐ



⬅攻撃発生、リーチともに申し分ないガード不能技。起き上がりに重ねるように狙ってみよう。

アンカーボウヒール)
⇨Ⓑ+Ⓚ



⬅攻撃発生は遅いが、技後のスキが少ない。起き上がりに重ねてみよう。

キャノンボールスプリット
Ⓐ⇨Ⓑ



⬆コマンドは、スライド入力ぎみにボタンを押そう。

⬆技がヒットすると、剣に突き刺し持ち上げる。

⬆数回の衝撃を与えたあと、地面へ叩き付けて終了。

戦術 攻守のメリハリをつけて闘おう

■リーチを活かして、中距離を維持することが大切

セルバンテスにはリーチのある攻撃がそろっているので、中距離から攻撃をくり出していくのが基本。この間合いで活躍するのが、➡Ⓐの上段横斬り。広範囲をカバーできるので、8WAY RUN対策になっているぞ。また下段を攻める⇨Ⓐ+Ⓚや⇨Ⓐ、中段攻撃の⇨Ⓐなども使っていこう。

接近戦では、インパクト性能のあるⒶ+ⓀやⒷ+Ⓚに賭けてみるのもいい。ハイリスクハイリターンな技だ。



⬅中距離の基本となるのが、➡Ⓐ。横移動を潰すけん制技だ。



➡下段を攻める⇨Ⓐや⇨Ⓐ+Ⓚ、⬇Ⓐなども混ぜていくように。



⬅⇩⇨⇨Ⓐのガード不能技も、中距離で狙っていける。成かくに使おう。



➡カウンターで崩しとなる、⇨Ⓐもオススメ技。追い討ちを忘れずに。



⬅自動反撃効果のあるⒶ+Ⓚ、Ⓑ+Ⓚは、バクチに近い技だ。使いすぎには十分注意しよう。

■ドレッドプレシャーアフトを狙ってみよう

背向け状態Ⓐ+Ⓑで発生するドレッドプレッシャーアフトは、攻撃発生も速く、技後のスキも少ない優秀な技。セルバンテスには背向け状態を作るためのコマンドはないので、特定の技をキャンセルして一時的に背向け状態を作り、そこから出すしかない。

背向け状態が作れるのは、⇨Ⓐ+Ⓑと⇨Ⓐ+Ⓑ。技途中にⒷボタンでキャンセルし、すぐにⒶ+Ⓑ押す。これでドレッドプレッシャーアフトが出せるぞ。ダウンを奪ったら狙ってみよう。



⬅⇨Ⓐ+Ⓑの途中でⒷボタンでキャンセル。すぐⒶ+Ⓑを押せば……。



➡背向け状態の技が出せるぞ。技発生が速いので、使いどころを考えよう。

コンボ 叩きつけコンボを覚えるべし!

⇨Ⓑなどで浮かしてからの連続技が基本となるのだが、ひとつ注意点がある。⇨Ⓑは先端部分を当てても浮かすことができないので、接近戦でしか狙えないことだ。使っていく距離を間違わないようにしよう。



⬅⇨Ⓑなどは先端部分で浮かすことができない。連続技を狙うならば、接近戦を挑む必要がある。

キャノンボールリフター（⇨Ⓑ）～キラーエックス（⇩Ⓐ+Ⓑ）～キャノンボールリフター（⬆Ⓑ）



⬅相手を叩きつけ、確実に追い討ちを入れる連続技。追い討ちは⇩Ⓚでも可。

デヴァステイター（立ち途中Ⓑ）～ストームジェネレイト（Ⓑ⇩）



⬅浮かした相手を空中でつかみ、叩きつける。壁際限定連続技となっている。

セルバンテス完全技表

PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
【固有技】		
ソウルスイング	ⒶⒶ	上・上
マーシレスウェイヴ	Ⓐ⇧	上
備考	一段目Ⓖでキャンセル可	
キャノンボールスプリット	Ⓐ⇦Ⓑ	中(打撃投げ)
備考	一段目はキャンセルされる	
マーシレスニードル	Ⓐ⇦Ⓑ,Ⓑ	中・中
備考	一段目はキャンセルされる	
パイレーツクロス	⬀Ⓑ	上中
ドレッドウェイヴ	⇩Ⓐ	下
備考	ホールド可	
ドレッドリフター	⇧ⒶⒷ	中
備考	一段目はキャンセルされる	
ドレッドプレッシャー	⇧⬀Ⓐ	中
備考	⇧⬀Ⓐ(最大)でガード不能に	
ソウルグライド	⇩Ⓐ	特中
シザースウェイヴ	⇨Ⓐ	中中
シザースリフター	⇨⬂Ⓑ	下中
備考	ホールド可	
ブリジットウェイヴ	⇦Ⓐ	中
ブリジットスライス	⇦⬁Ⓐ	中上
クラッシュキール	⇨Ⓐ	下
トルナードスライス	⇦⇨Ⓐ	上中
ラギングウェイヴ	⇨⇨Ⓐ	上
ジェントルウェイヴ	⬃⇦Ⓐ	下
ブラッドストーム	Ⓑ,Ⓑ,Ⓐ	中・中・下
備考	一段目Ⓖでキャンセル可　二段目ディレイ可	
ブラッドストーム	⬂⇦Ⓑ,Ⓐ	中・下
ワイルドストーム	Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・中
備考	二段目ディレイ可	
ワイルドストーム	⬂⇦Ⓑ,Ⓑ	中・中
ストームフレア	Ⓑ,Ⓑ⇦Ⓑ	中・中・中
ストームフレア	⬂⇦Ⓑ⇦Ⓑ	中・中
ストームジェネレイト	Ⓑ⇧	中
備考	空中の相手に近距離でヒットした場合、投げが発動	
スレイストーム	⇧Ⓑ	中
スパイクアンカー	⇩Ⓑ	中
キャノンボールリフター	⇦Ⓑ	中
備考	近距離カウンターヒット時、Ⓑで追加攻撃(中)が発生	
ブラッドヒルトキック	⇨Ⓑ,Ⓚ	中・上
セイルノーチラス	⇨Ⓑ,Ⓑ	中・中
備考	一段目ホールド可	
ボウブレイカー	⇦⇨Ⓑ	中
パイルラングス	⇦⇨Ⓑ	中(打撃投げ)
サプライズウェイヴ	⬆Ⓐ	上
アンカーキック	Ⓚ	下
備考	Ⓖでキャンセル可	
アンカーガスティキック	Ⓚ⇨	下
ヘッドスナップキック	⬅⇦Ⓚ ⇨⇨⬅Ⓚ	中
アンカーマルーンドキック	⇧Ⓚ	下
アンカーボウキック	⇩Ⓚ	下
アンカーミドルキック	⇦Ⓚ	中
アンカースティープキック	⇨Ⓚ,Ⓚ	上・中
アンカーニーキック	⇨Ⓚ	中
シンク・オブ・ガレオン	⇦⇨Ⓚ	中
ヘッドスクラッチキック	⇨⇨Ⓚ	中
イレイサーウェイヴ	Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ	中中・下
アマルダイレイサー	Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ	中中・中中
エターナルカース	⇧Ⓐ+Ⓑ	中(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	
キラーエックス	⇩Ⓐ+Ⓑ	中
スラントクロス	⇦Ⓐ+Ⓑ	中
クロスボーンディバイダー	⇦⇦Ⓐ+Ⓑ	中
備考	⇦⇦Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に	
ブラッドホイスト	⇨Ⓐ+Ⓑ	中
ウィンドミルサーキュラー	⇦⇨Ⓐ+Ⓑ	中上
バーン・オブ・エルモライト	⇧Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ	中・中
アイスバーグサーキュラー	⇩Ⓐ+Ⓑ ⇧Ⓐ+Ⓑ	中
備考	Ⓖでキャンセル可	
キラーエックスクローラー	⇩Ⓐ+Ⓑ	中
プレッシャーアスターン	⇦Ⓐ+Ⓑで相手を飛び越す	中
サーキュラー・レイ	ソウルチャージ効果中⇧Ⓐ+Ⓑ	中
備考	ヒット時、Ⓑで追加攻撃(中)が発生	
マルタンズタクティクス	Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対縦)あり、インパクト後は自動反撃	
アンカーボウヒール	⇦Ⓑ+Ⓚ	中
ナイトレイド	⇩Ⓑ+Ⓚ	中
備考	ホールド可	
ハイタイドアンカリング	⇧Ⓑ+Ⓚ	中
備考	ホールド可	
シャドウフレア	⇨Ⓑ+Ⓚ	中
備考	Ⓖでキャンセル可	
ファングクロス	⇨⬅+Ⓚ	中中
マルタンズスキーム	Ⓐ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃	
アンカーワールプール	⇩Ⓐ+Ⓚ	下
ソウルグライド	しゃがみⒶ	特中
スレイストーム	しゃがみⒷ	中
アンカーボウキック	しゃがみⓀ	下
フライング・ダッチマン	しゃがみⒶ+Ⓑ	中中中中中中中
備考	しゃがみⒶ+Ⓑ,Ⓑ連打で性能が変化	
アンカーワールプール	しゃがみⒶ+Ⓚ	下
フルセイルアンカリング	立ち途中ⒶⒷ	中・中
備考	二段目ホールド可	
デヴァステイター	立ち途中Ⓑ	中
アンカーリヴァイヴキック	立ち途中Ⓚ	中
ソウルワイプアスターン	振り向きⒶ	下
ブレードストームアスターン	振り向きⒷ	中
アンカーキックアスターン	振り向きⓀ	上
ドレッドプレッシャーアフト	背向けⒶ+Ⓑ	中
サブソウルグライドアスターン	しゃがみ振り向きⒶ	下
サブスレイストームアスターン	しゃがみ振り向きⒷ	中
アンカーボウキックアスターン	しゃがみ振り向きⓀ	下
ソウルウェイヴサーフ	ジャンプⒶ	上
スパイクアンカーサーフ	ジャンプⒷ	中
キャノンジャンプキック	ジャンプⓀ	中
フロアーソウルウェイヴ	ジャンプ着地しⒶ	下
フロアーバレットリフター	ジャンプ着地しⒷ	中
スクラッチダイブキック	ジャンプ着地しⓀ	中

技名	コマンド	攻撃判定
【ダ・ロード】		
ダ・ロード	⇩⇧⇦	特殊構え
備考	Ⓖでキャンセル可	
ベイジ・シレ	ダ・ロード中Ⓐ	上(ガード不能)
備考	Ⓖでキャンセル可	
アーク・ブレラティ	ダ・ロード中⇩Ⓐ⇩Ⓐ	下・特中
ワイズ・ブレラティ	ダ・ロード中⇩ⒶⒶⒷ	下・中・中
備考	三段目ホールド可	
ジオ・ダ・レイ	ダ・ロード中Ⓑ	中
備考	ホールド時に壁に当たると、攻撃を持続しつつターン　ホールド可 ダ・ロード中⇧or⇩Ⓑで移動方向が変化	
ベイジ・ブランシェ	ダ・ロード中Ⓚ	下
スライドフレア	ダ・ロード中⇨,Ⓑ+Ⓚ	特殊移動・中
マルタンズタクティクス	ダ・ロード中Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対縦)あり、インパクト後は自動反撃	
マルタンズスキーム	ダ・ロード中Ⓐ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃	

技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
ラギングウェイヴ	➡Ⓐ	上
パイルラングス	➡Ⓑ	中(打撃投げ)
ウェイヴフラッター	➡Ⓚ	下
備考	スライディング	
ウィンドミルサーキュラー	➡Ⓐ+Ⓑ	中上
マルタンズタクティクス	➡Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対縦)あり、インパクト後は自動反撃	
マルタンズスキーム	➡Ⓐ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃	
ホーネストウェイヴ	⬈Ⓐ	下
備考	インパクト性能(対横属性上段)あり	
キャノンボールリフター	⬈Ⓑ	中
備考	近距離カウンターヒット時、Ⓑで追加攻撃(中)が発生	
ヘッドスクラッチキック	⬈Ⓚ	中
キラーエックスクローラー	⬈Ⓐ+Ⓑ	中
プレッシャーアスターン	⬈Ⓐ+Ⓑで相手を飛び越す	中
マルタンズタクティクス	⬈Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対縦)あり、インパクト後は自動反撃	
マルタンズスキーム	⬈Ⓐ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃	
ホーネストウェイヴ	⬆Ⓐ	上
備考	インパクト性能(対横属性上段)あり	
キャノンボールリフター	⬆Ⓑ	中
備考	近距離カウンターヒット時、Ⓑで追加攻撃(中)が発生	
ヘッドスクラッチキック	⬆Ⓚ	中
キラーエックスクローラー	⬆Ⓐ+Ⓑ	中
プレッシャーアスターン	⬆Ⓐ+Ⓑで相手を飛び越す	中
マルタンズタクティクス	⬆Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対縦)あり、インパクト後は自動反撃	
マルタンズスキーム	⬆Ⓐ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃	
ジブリングトルベイド	⬇ⒶⒶ	下・下
ジブリングプレッシャー	⬇ⒶⒷ	下・中
サイドニードル	⬇Ⓑ	中中中
アンカーサイドキック	⬇Ⓚ	中
備考	インパクト性能(対横属性中段)あり	
ウィンドミルサーキュラー	⬇Ⓐ+Ⓑ	中上
マルタンスタクティクス	⬇Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対縦)あり、インパクト後は自動反撃	
マルタンズスキーム	⬇Ⓐ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃	
ジブリングトルベイド	⬇ⒶⒶ	下・下
ジブリングプレッシャー	⬇ⒶⒷ	下・中
サイドニードル	⬇Ⓑ	中中中
アンカーサイドキック	⬇Ⓚ	中
備考	インパクト性能(対横属性中段)あり	
ウィンドミルサーキュラー	⬇Ⓐ+Ⓑ	中上
マルタンズタクティクス	⬇Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対縦)あり、インパクト後は自動反撃	
マルタンズスキーム	⬇Ⓐ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃	
トルナードスライス	⬅Ⓐ	上中
ライオットストーム	⬅Ⓑ	中
アンカースワールキック	⬅Ⓚ	下
ダ・ロード	⬅Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考	ダ・ロードへシフト	
マルタンズタクティクス	⬅Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対縦)あり、インパクト後は自動反撃	
マルタンズスキーム	⬅Ⓐ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃	
トルナードスライス	⬉Ⓐ	上中
ライオットストーム	⬉Ⓑ	中
アンカースワールキック	⬉Ⓚ	下
ダ・ロード	⬉Ⓐ+Ⓑ	特殊構え
備考	ダ・ロードへシフト	
マルタンズタクティクス	⬉Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対縦)あり、インパクト後は自動反撃	
マルタンズスキーム	⬉Ⓐ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃	
トルナードスライス	⬅Ⓐ	上中
ボウブレイカー	⬅Ⓑ	中
シンク・オブ・ガレオン	⬅Ⓚ	中
クロスボーンディバイダー	⬅Ⓐ+Ⓑ	中
備考	⬅Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に	
マルタンズタクティクス	⬅Ⓑ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対縦)あり、インパクト後は自動反撃	
マルタンズスキーム	⬅Ⓐ+Ⓚ	特殊行動
備考	インパクト性能(対横属性上中段)あり、インパクト後は自動反撃	

技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
プレラティクレディット	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓐで投げぬけ可	
ライジングカーレント	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考	Ⓑで投げぬけ可	
フィギュアヘッドブレイク	左投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
ジョリィロジャーホイスト	右投げ	投げ
備考	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可	
フラッシュフラッド	後投げ	投げ
備考	投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)	

技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
フロアーソウルウェイヴ	壁ジャンプ中Ⓐ	下
フロアーバレットリフター	壁ジャンプ中Ⓑ	中
スクラッチダイブキック	壁ジャンプ中Ⓚ	中

ダ・ロードを使いこなせ

特殊構えであるダ・ロード(⇩⇧⇦)からは、中距離で使いやすい技がそろっている。メインはガード不能のⒶだが、一瞬のスキをついて突進するⒷや下段攻撃のⓀも混ぜていこう。Ⓐ+Ⓚや⇨移動なども有効だぞ。



←スキをつくならダ・ロード中⇧Ⓑ+Ⓚという速祭もおもしろい。反応した相手の上から蹴りてくるのだ。

インパクト性能のある技

セルバンテスにはインパクト性能を持つ技がいくつか用意されている。だが、実戦で使っていけるのは、Ⓐ+ⒷやⒷ+Ⓚの自動反撃技、⬅Ⓐの横斬り。⬇Ⓚにもガードインパクト性能があるが、発生が遅く使いにくい。



←インパクト性能のある技を組み込むことで、攻防一体の攻撃をくり出すことが可能。期待は薄いが。



高性能な技を前面に！

ソフィーティア

ソフィーティアの技群は、カサンドラのものと非常に酷似している。ストーリー上でも姉妹の関係であり、カサンドラはソフィーティアがベースとなっているキャラクターだからだ。

■流派：聖アテナ流　■年齢：26歳　■出身：オスマントルコ帝国／アテネ
■身長：168cm　■体重：教えてくれない　■武器名：オメガソード&エルクシールド

特徴 バランスがよく使いやすい

複雑そうな構えなどはなく、シンプルでスタンダード。扱いやすさも抜群なので、オススメキャラクターのひとりだ。得意な主戦場は近距離。発生の速い技，スキの少ない技，上段スカし性能を持った技と、その種類は豊富。8WAY RUN対策も万全で⇨⇨Ⓐと⇗Ⓐが有効。⇨⇨Ⓐはスキが少な目だが⇗Ⓐと比べるといくらか避けられやすい。うまく使い分けよう。



←血のつながりがあるだけに，カサンドラの技と似ているところが。



→扱いやすさはかなりのもの。ぜひ使ってみてほしいキャラのひとり。

固有技 簡単な技から把握していこう

最後の⇨⇨Ⓑ+ⓀⒶⒷ以外は，接近戦向けの技ばかり。なかでも⇩⇘⇨ⒶⒶは、地上戦なら使う場所とタイミングを選ばないほど優秀。ただし、ガードされた場合は，2発目の下段攻撃部分をジャンプでかわされ，反撃を食らうことがある。1発止めを使っていく必要があることも覚えておこう。

ソードシャワー

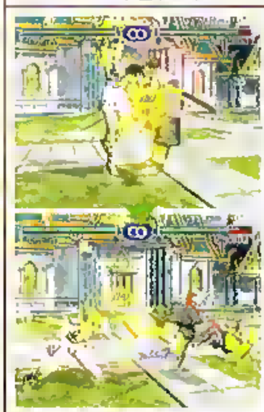
⇦Ⓑ



←ガード時は相手をしゃがみ状態に。ダウンしている相手にもヒットする。

ルミナスサテライト

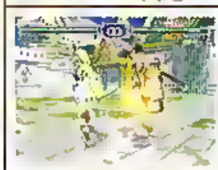
⇩⇘⇨ⒶⒶ



←上段スカし性能があり中段攻撃。避けに対してもおおむね有効。2発ヒットすると大ダメージ。

ソードカタラクト

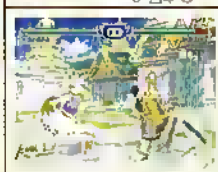
⇦⇦Ⓑ



←上段スカし性能つきの浮かせ技。相手の技をかわしつつ使用できる。

エンジェルストライク

⇩⇘⇨Ⓑ



←速い攻撃発生を持ち，ヒット時⇦で追加ダメージを与える。破壊力もある。

リプリザルエンジェル

⇨⇨Ⓑ+ⓀⒶⒷ



↑相手の起き上がりに重ねるように使ってみよう。　↑1発目がカウンターヒットなら全段ヒットする。　↑後方へ高く浮かせるので振り返って⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑだ。

戦術 近距離戦を制して有利に

スキの少ない技は？

単純にスキの少ない技なら⇨⇨Ⓑ。⇦Ⓑなどはガードされた場合に相手をしゃがみ状態にする。これはⒶⒶなどの技を封印することになり，数値ほどの硬直差を感じない。その後も⇩Ⓐなどで相手の動きを止めよう。



←相手をしゃがみ状態にすることは，立ち状態の技を封印するため効果大。

アンダースライドブレード（⇩Ⓐ）からの選択

⇩Ⓐ →	
⇨ⒶⒷ	テンポよく技がくり出され，"固める"のに有効。1発止めも戦術的にいい。
⇦Ⓑ	ガードされても気にせず再度⇩Ⓐを。カウンターヒットが取りやすい。
⇦⇦Ⓑ	やや後ろへ下がりながらなので、リーチの短い技ならかわしながら使える。
投げ技	強力な下段攻撃を補うために必要。⇩Ⓐ後以外、Ⓑ1発止めからも有効。

上段スカし技を有効利用する

ソフィーティアは，上段スカし技がとくに豊富なキャラ。⇩⇘⇨Ⓐ，⇦⇦Ⓑ，⇗Ⓐ+Ⓑなどがそれ。不利な状態であっても使っていけるには理由がある。出の速さを求めた場合のⒶ、8WAY RUNを読んでの横斬り上段、さらには投げに対しても読み勝ちとなる。これだけの選択肢をつぶせるわけだ。



←多少の不利であれば使ってけるのが上段スカし技の強みだ。

→相手が嫌がって縦斬りを使ってきたら8WAY RUNをしていこう。

追加ダメージを与えよう

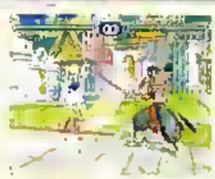
ソフィーティアの武器のひとつである⇩⇘⇨Ⓑ。この技はヒット時にタイミングよく⇦と入力することで、追加投げを発生させることができる。練習すればそう難しいものではない。



←ドンピシャのタイミングに限り，よりハデなエフェクトとともに追加ダメージもアップ。

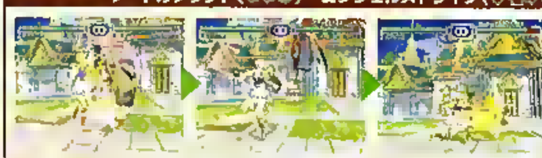
コンボ 浮かせてからと地上での追い討ち

⇩⇘⇨Ⓑでの追い討ちは、⇦⇦Ⓑからに限らずいろいろ狙える。⇨⇨Ⓚや⇨⇨Ⓑ+ⓀⒷⒶからでも可能。狙えるときは確実に追い討ちしていこう。いっぽう⇗Ⓚからはカウンターヒットのみ。手堅く追加ダメージを与えよう。



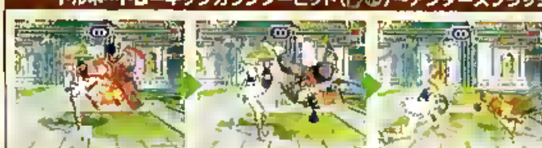
←⇦⇦Ⓑは上段スカしに加えて，後方へも下がる。それをうまく活用した間合いとタイミングで。

ソードカタラクト（⇦⇦Ⓑ）→エンジェルストライク（⇩⇘⇨Ⓑ）



←ノーマルヒットで相手を浮かせられる。追い討ちは余裕がありイージーだ。

トルネードローキックカウンターヒット（⇗Ⓚ）～アンダースプラッシュ（⇗Ⓑ）



←相手が受け身を取らないのであれば，追い討ちに←Ⓑ+Ⓚを決められるぞ。

ソフィーティア完全技表

PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
【固有技】		
スライドフロー	ⒶⒶ	上・上
備考 一段目Ⓖでキャンセル可		
スライドトルネード	ⒶⓀ	上・下
タップヒルト	⇨ⒶⒷ	上・中
エンジェルフォース	⇨⇨Ⓐ	中
エンジェルバニッシャー	⇘Ⓐ	中
カタルシスサテライト	⇦ⒶⒶⒷ	上・下・中
備考 一段目ホールド可		
カタルシスシャワー	⇦ⒶⒷ	上・中
備考 一段目ホールド可		
リバースミラージュ	⇦⇦Ⓐ	中
備考 カウンターヒット時は自動的に追加攻撃（中）が発動		
エンジェルサテライト	⇧ⒶⒷ	上・中
アンダースライドブレード	⇩Ⓐ	特中
アセンドスプラッシュ	Ⓑ,Ⓑ	中・中
備考 一段目Ⓖでキャンセル可		
スプラッシュラウンドキック	Ⓑ,Ⓚ	中・上
クイックストライク	⇨Ⓑ	中
エンジェルピューリファイ	⇨⇨Ⓑ	中
グレースヘブン	⇗Ⓑ	中
ソードシャワー	⇦Ⓑ	中
ソードカタラクト	⇦⇦Ⓑ	中
アンダースプラッシュ	⇙Ⓑ	中
ガーディアンストライク	⇩Ⓑ,Ⓑ	特中・中
ペインフルフェイト	ガーディアンストライク中⇨	追加投げ
ガーディアンジャッジメント	⇩Ⓑ,Ⓑ⇧Ⓑ,ⒶⓀ	特中・中・中・中
ナスティインベイル	Ⓑ⇩,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	下・下・下・下
ヘヴンズゲート	⇦⇦●Ⓐ	中（ガード不能）
備考 Ⓖでキャンセル可		
キックデュオ	Ⓚ,Ⓚ	上・中
備考 一段目Ⓖでキャンセル可		
ホーリーハイキック	⇖or⇦Ⓚ	上
ホーリーリフトキック	⇨⇨Ⓚ	中
ホーリーミドルキック	⇘Ⓚ	中
スプリングルアンダーキック	⇩Ⓚ	下
トルネードローキック	⇙Ⓚ	下
備考 ホールド可		
ホーリートゥキック	⇦⇦Ⓚ	中
エンジェルストローク	⇧or⇖Ⓑ,ⒶⒷ	中中・下・中
エンジェルフォール	⇧or⇖Ⓑ,Ⓑ	中中・中
エンジェルサマー	⇧or⇖Ⓑ,Ⓚ	中中・中
サマーソルトキック	⇧Ⓚ ⇗Ⓚ	中
エルフォーチュン	Ⓐ+Ⓚ	特殊行動
備考 インパクト性能（対応属性上中段）あり、インパクト後は自動反撃		
ツインステップグレース	⇖Ⓐ+Ⓑ ⇨⇨Ⓐ+Ⓑ ⇦⇦Ⓐ+Ⓑ	中中
ガイアシェイク	⇧Ⓐ+Ⓑ	中
備考 ⇧Ⓐ+Ⓑでガード不能に		
テンバランスストライク	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ	中・中
ペインフルフェイト	テンバランスストライク中⇨	追加投げ
テンバランスジャッジメント	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ⇧Ⓑ,ⒶⓀ	中・中・中・中
リプリザルエンジェル	⇨⇨Ⓑ+Ⓚ,ⒶⒷ	中・上・中
備考 二段目ディレイ可　三段目ディレイ可		
ソードフラッド	⇦⇦Ⓑ+Ⓚ	中
トルネードハイキック	Ⓐ+Ⓚ	上
トルネードミドルキック	Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中
備考 一段目はキャンセルされる		
アンダースライドブレード	しゃがみⒶ	特中
アンダースプラッシュ	しゃがみⒷ	中
ガーディアンストライク	しゃがみ中⇩Ⓑ,Ⓑ	特中・中
ガーディアンジャッジメント	しゃがみ中⇩Ⓑ,Ⓑ⇧Ⓑ,ⒶⓀ	特中・中・中・中
スプリングルアンダーキック	しゃがみⓀ	下
フロートスライドブレード	立ち途中Ⓐ	中
フルターンブレアヘブン	立ち途中Ⓑ	中
エンジェルスプリング	立ち途中Ⓚ	中中
ミラージュサテライト	立ち途中Ⓐ+Ⓑ	中
備考 立ち途中Ⓐ+Ⓑでガード不能に		
ブレアーヘブン	立ち途中Ⓑ+Ⓚ	中
スライドブレードフリップ	振り向きⒶ	上
ソードスプラッシュフリップ	振り向きⒷ	中
ホーリーハイキックフリップ	振り向きⓀ	上
アンダーストリームフリップ	しゃがみ振り向きⒶ	下
アンダースプラッシュフリップ	しゃがみ振り向きⒷ	中
ホーリーローキックフリップ	しゃがみ振り向きⓀ	下
ジャンピングスライドスピン	ジャンプⒶ	上
ダイビングアンダースプラッシュ	ジャンプⒷ	中
ホーリークレセントキック	●ジャンプⓀ	中
サブマージアンダーストリーム	ジャンプ遅出しⒶ	下
サブマージフルターンブレア	ジャンプ遅出しⒷ	中
サブマージスピンキック	ジャンプ遅出しⓀ	中

技名	コマンド	攻撃判定
【エンジェルステップ】		
エンジェルステップ	⇩⇘⇨	特殊移動
備考 前方ステップ　⇩⇘⇨⇧or⇩で軸移動		
ダブルエンジェルステップ	⇩⇘⇨⇩⇘⇨	特殊移動
備考 前方ステップ　⇩⇘⇨⇩⇘⇨⇧or⇩で軸移動　エンジェルステップからの派生はすべて可能		
ルミナスサテライト	⇩⇘⇨ⒶⒶ	中・下
エンジェルストライク	⇩⇘⇨Ⓑ	中
ペインフルフェイト	エンジェルストライク中⇨	追加投げ
ヘヴンズジャッジメント	⇩⇘⇨●⇧Ⓑ,ⒶⓀ	中・中・中
エンジェルスプリング	⇩⇘⇨Ⓚ	中中
ルミナスサテライト	⇩⇘⇨⇧or⇩☆ⒶⒶ	中・下
リプリザルエンジェル	⇩⇘⇨⇧or⇩☆Ⓑ,ⒶⒷ	中・上・中
備考 二段目ディレイ可　三段目ディレイ可		
ホーリークレセントキック	⇩⇘⇨⇧or⇩☆Ⓚ	中

技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
エンジェルフォース	➡Ⓐ	中
エンジェルピューリファイ	➡Ⓑ	中
フロアスイーパー	➡Ⓚ	上
備考 スライディング		
サマーソルトキック	➡☆Ⓚ	中
ツインステップグレース	➡Ⓐ+Ⓑ	中中
リプリザルエンジェル	➡Ⓑ+Ⓚ,ⒶⒷ	中・上・中
備考 二段目ディレイ可　三段目ディレイ可		
トルネードハイキック	➡Ⓐ+Ⓚ	上
トルネードミドルキック	➡Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中
ヘブンズアーチ	➡Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考 一段目はキャンセルされる　Ⓐで投げぬけ可		
エンジェルフォース	⬈Ⓐ	中
アセンションシュート	⬈Ⓑ	中
ホーリーリフトキック	⬈Ⓚ	中
サマーソルトキック	⬈☆Ⓚ	中
ツインステップグレース	⬈Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬈Ⓑ+Ⓚ	中
トルネードハイキック	⬈Ⓐ+Ⓚ	上
トルネードミドルキック	⬈Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中
備考 一段目はキャンセルされる		
エンジェルフォース	⬊Ⓐ	中
アセンションシュート	⬊Ⓑ	中
ホーリーリフトキック	⬊Ⓚ	中
サマーソルトキック	⬊☆Ⓚ	中
ツインステップグレース	⬊Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬊Ⓑ+Ⓚ	中
トルネードハイキック	⬊Ⓐ+Ⓚ	上
トルネードミドルキック	⬊Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中
備考 一段目はキャンセルされる		
エルクストライク	⬆Ⓑ	中
ホーリーミドルキック	⬆Ⓚ	中
サマーソルトキック	⬆☆Ⓚ	中
ツインステップグレース	⬆Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬆Ⓑ+Ⓚ	中
トルネードハイキック	⬆Ⓐ+Ⓚ	上
トルネードミドルキック	⬆Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中
備考 一段目はキャンセルされる		
シールドスラップ	⬇Ⓐ	上
エルクストライク	⬇Ⓑ	中
ホーリーミドルキック	⬇Ⓚ	中
サマーソルトキック	⬇☆Ⓚ	中
ツインステップグレース	⬇Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬇Ⓑ+Ⓚ	中
トルネードハイキック	⬇Ⓐ+Ⓚ	上
トルネードミドルキック	⬇Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中
備考 一段目はキャンセルされる		
サイレントストリーム	⬉ⒶⒶ	下・中
備考 斜め左上Ⓐで二段目がガード不能に		
ソードカタラクト	⬉Ⓑ	中
ホーリートゥキック	⬉Ⓚ	中
ツインステップグレース	⬉Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬉Ⓑ+Ⓚ	中
トルネードハイキック	⬉Ⓐ+Ⓚ	上
トルネードミドルキック	⬉Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中
備考 一段目はキャンセルされる		
サイレントストリーム	⬋ⒶⒶ	下・中
備考 斜め左下Ⓐで二段目がガード不能に		
ソードカタラクト	⬋Ⓑ	中
ホーリートゥキック	⬋Ⓚ	中
ツインステップグレース	⬋Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬋Ⓑ+Ⓚ	中
トルネードハイキック	⬋Ⓐ+Ⓚ	上
トルネードミドルキック	⬋Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中
備考 一段目はキャンセルされる		
リバースミラージュ	⬅Ⓐ	中
備考 カウンターヒット時は自動的に追加攻撃（中）が発動		
ソードカタラクト	⬅Ⓑ	中
ヘヴンズゲート	⬅☆Ⓐ	中（ガード不能）
備考 Ⓖでキャンセル可		
ホーリートゥキック	⬅Ⓚ	中
ツインステップグレース	⬅Ⓐ+Ⓑ	中中
ソードフラッド	⬅Ⓑ+Ⓚ	中
トルネードハイキック	⬅Ⓐ+Ⓚ	上
トルネードミドルキック	⬅Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中
備考 一段目はキャンセルされる		

技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
スリーピングキック	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考 Ⓐで投げぬけ可		
ホーリークラッカー	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考 Ⓑで投げぬけ可		
ホーリードライバー	ホーリークラッカー中⇩ⒶorⒷ	追加投げ
備考 投げ側と同じボタン（ⒶorⒷ）で投げぬけ可		
ラウンドノッカー	左投げ	投げ
備考 投げ側と同じボタン（ⒶorⒷ）で投げぬけ可		
カラーコンフェリー	右投げ	投げ
備考 投げ側と同じボタン（ⒶorⒷ）で投げぬけ可		
ボトムズアップ	後投げ	投げ
備考 投げぬけ不可（ヴォルド、アスタロスは可）		
ヘブンズアーチ	⇨⇨Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考 Ⓐで投げぬけ可		

技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
サブマージアンダーストリーム	壁ジャンプ中Ⓐ	下
サブマージフルターンブレア	壁ジャンプ中Ⓑ	中
サブマージスピンキック	壁ジャンプ中Ⓚ	中

ソードシャワー（⇦Ⓑ）を使ってぶ厚い攻めを

⇦Ⓑがガード時に相手をしゃがみ状態にするのは本編で述べたとおり。対人戦で有効な理由は、ここで相手がしゃがみ状態で認識できず、立ち状態のつもりで技をくり出してくることがあるからだ。これは一種のトラップになっており、ⒶⒶのつもりが立ち途中Ⓐとなっている。このため、ソフィーティア側は⇩Ⓐなどのす速い技で容易にカウンターヒットが取れ、攻めが継続するというもの。また、起き攻めに使用するのも有効だ。



⬅ダウン状態の相手にもヒットさせられるので、起き攻めにも使っていける。



➡相手がそのままならヒットし、その場で起き上がればガードさせられる。

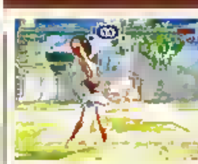
ツインステップグレース（⇖or⇨⇨or⇦⇦Ⓐ+Ⓑ）ヒット後の攻め

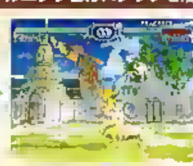




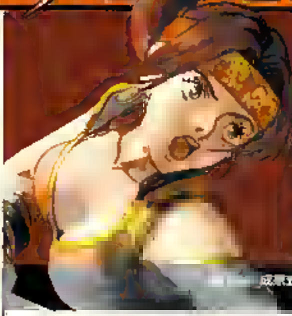
⬅⇖Ⓐ+Ⓑヒット後の有効な追い討ち技はない。だが、一気に間合いを詰めれば、受け身を取った相手に投げを決めやすい。タイミングがぴったりで密着状態になれる。

ダブルエンジェルステップを活用する





⬅⇨⇨Ⓑ+ⓀⒶⒷ後は振り返ってからの⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑが可能。また、ガードインパクト成功時にダブルステップを使えば、インパクトしてくる相手のタイミングを外せて有効。



一刀両断おてんば娘

ソン・ミナ

前作から根強い人気のあるソン・ミナは、ウェポンマスターモードをある程度まで進めると使用可能になる。その操作はシンプルでわかりやすく、初心者にも扱いやすいキャラだ。

■流派：成家式大刀術&アレンジ棍術 ■年齢：23歳 ■出身：李氏朝鮮／智異山
■身長：162cm ■体重：48kg ■武器名：紅蓮

特徴 脅威のリーチで中間距離を制圧！

斬馬刀を操るだけあって、ソン・ミナの技は全体的にリーチが長め。さらに、横斬りも豊富で、相手の8WAY RUNに対して強い。つまり、相手を近寄らせない格闘スタイルを得意とするキャラクターなのである。

いっぽう、弱点は発生の速い技に乏しいこと。いったん接近されると連撃に割り込みにくく、防戦一方の展開になってしまう。近距離戦になったらガードインパクトやインパクト効果のある技も駆使して闘っていこう。

固有技 ダウンを奪える高性能技がずらりと並ぶ

中～遠距離の主力となるⒶⒶⒷは、牽制とコンボ始動のふたつを兼ねた万能技。少なくともこの技の扱いには長けておくこと。下に挙げた技以外では、上段攻撃をかわしつつ攻撃できる⇩Ⓐ、近距離でヒットすると相手を浮かせる⇧Ⓑ、後退しながら攻撃できる⇦Ⓐなども重要な技といえる。

連舞揚風刃（レンブヨウフウジン） ⒶⒶⒷ



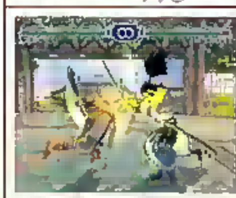
⬆1発目がカウンターヒットすると3発目までつながり、相手を浮かせて空中コンボが狙える。カウンター時は赤いエフェクトが発生するので、ヒット確認はこれを目安にしよう。

纏糸斬撃（テンシザンゲキ） ⇧Ⓐ



⬅横斬りの中段攻撃で、ノーマルヒットでもダウンを奪える強力な技。

断衝撃（ダンショウゲキ） ⇨⇨Ⓑ



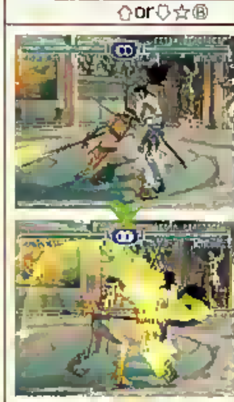
⬅近距離戦で扱いやすい。カウンターヒット時は相手が崩れ状態になる。

滑面昇蹴（カツメンショウシュウ） ⇩Ⓚ,Ⓚ



⬅下段から中段につなぐ連続蹴りで、1発目がヒットすれば2発目も連続ヒット。下段攻撃としてはかなり発生が速く、ガードされにくい。

柳柄撃（リュウヘイゲキ） ⇧or⇩☆Ⓑ



⬅技の出始めで大きく身を反らすため、相手の縦斬りをかわしつつ攻撃できる。こちらの技をガードされ、不利な状況になったら使うといい。

戦術 距離によって戦術が変化

■相手の8WAY RUNを意識した攻めを行う

強力な横斬りが多いソン・ミナだが、主力となる技は左から右へと振り回すものばかり。これらのほとんどは（相手から見て）左方向への8WAY RUNでかわされてしまうので、ときには⇩Ⓐなど逆方向に振り回す技も使っていこう。ちなみに、どちらの移動方向でもかわされにくい技も存在するが、これらはダメージが低め。決定打を与えるには、相手の移動方向を読んで的確に技を選択すること。

■右方向RUNに強い技

技名	コマンド	有効度
回転斬撃	⇩Ⓐ	◎
纏糸斬撃	⇧Ⓐ	○

■左方向RUNに強い技

技名	コマンド	有効度
滑牙追塵刃	⬆or⬇ⒶⒶ	△
流掃撃	⇩Ⓐ+Ⓚ	○

■どちらにも比較的強い技

技名	コマンド	有効度
回帰撃	⇦Ⓐ	△
纏糸振撃	⇨⇨Ⓐ	△



⬅きちんと左方向へ8WAY RUNしてくる相手への対策も必要である。



⬅表には記載しなかったが、Ⓐ+Ⓚも左方向の8WAY RUNに強い技だ。

■苦手の接近戦をどう克服するか？

ふつうのキャラクターの場合、相手に接近されてしまったら、Ⓐや⇩Ⓐといったすす速い技で割り込んでいくのがセオリー。ところがソン・ミナの場合、どちらも発生が遅いから困ったものだ。そこで、これらの代用技として使いたいのが、⇨Ⓐか⇧Ⓐ。とくに⇨Ⓐには派生技（⇨ⒶⓀ）があり、ガードされても相手との距離を離せるため、比較的扱いやすい。すでに述べた⇨⇨Ⓑや⇩or⇧☆Ⓑとも併用し、上手に近距離戦をしのいでいきたい。



⬅近距離戦をいかにしてしのぐか、使い手の技量が問われる。

➡発生の速さが要求される局面では、⇨Ⓐが信頼できる。

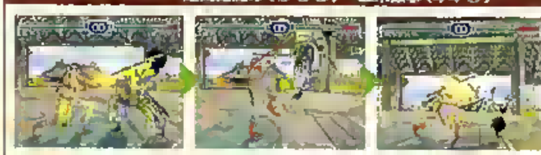
コンボ ⒶⒶⒷからは破壊力抜群！

代表的な浮かし技は、ⒶⒶⒷ、⇧Ⓑ、⬇or⬆Ⓑの3つ。追い討ちには⇨⇨Ⓐが効率的だが、とっさに入力するのが難しい場合は⇧Ⓑで妥協しよう。なお、⬇or⬆Ⓑが近距離でヒットした場合、相手の下をくぐる形になって追い討ちが決まらないこともある。



⬅⇧Ⓑは遠距離ヒットだと相手が浮かない。接近戦専用の浮かし技だ。

連舞揚風刃（ⒶⒶⒷ）～纏糸振撃（⇨⇨Ⓐ）



⬅1発目カウンター時に狙える高威力コンボ。⇨⇨Ⓐはできるだけすばやく入力すること。

断衝撃（⇨⇨Ⓑ）～転断撃（⇧Ⓑ）



⬅⇨⇨Ⓑがカウンターヒットしたときのコンボ。⇧Ⓑをホールドすると確定しなくなる。

ソン・ミナ完全技表
PERFECT COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定
【固有技】		
連舞揚風刃(レンブヨウフウジン)	ⒶⒷⒷ	上・上・中
備考 一段目Ⓖでキャンセル可(ⒶⒶ⇩or⇧で軸移動)		
柄撃蹴(ヘイゲキシュウ)	⇨ⒶⓀ	上・上
天旋風撃(テンソウゲキ)	⇨⇨Ⓐ	上上
天旋斬撃(テンザンゲキ)	⇨Ⓐ	中
疾柄撃(シッペイゲキ)	⇨☆Ⓐ	中
備考 二段目ディレイ可(一段目はキャンセルされる)		
円掃撃(エンソウゲキ)	⇩Ⓐ	下
掃撃(ソウゲキ)	⇩Ⓐ	下
影掃刃(エイソウジン)	⇦Ⓐ	下
潜牙抱払刃(センガホウフツジン)	⇦⇦ⒷⒶ	中・下
備考 二段目ディレイ可		
迅刀跳尖撃(ジントウネンセンゲキ)	☆ⒶⒷ	上上・中
断蹴刃(ダンシュウジン)	Ⓑ,Ⓑ	中・中
回天斬撃(カイテンザンゲキ)	☆Ⓑ	中
潜牙連尖撃(センガレンセンゲキ)	⇨Ⓑ,Ⓑ	中・下
連尖撃(レンセンゲキ)	⇨Ⓑ,Ⓑ	中・中
潜牙撃(センガゲキ)	⇦Ⓑ⇨	下
岩衝撃(ガンショウゲキ)	⇦⇦Ⓑ	中
揚撃(ヨウゲキ)	⇦Ⓑ	中
飛泉刃(ヒセンジン)	⇧or⇩Ⓑ	中
転断撃(テンダンゲキ)	⇦Ⓑ	中
備考 ホールド可		
地討蹴(チトウゲキ)	⇦⇦Ⓑ	下
柳柄撃(リュウヘイゲキ)	⇧or⇩☆Ⓑ	中
刈歩尖撃(ガイホセンゲキ)	☆Ⓚ	上中
備考 インパクト性能(対横属性上中段)あり		
空牙(クウガ)	●の状態で⇦Ⓚ	下
側蹴(ソクケイシュウ)	Ⓚ	下
備考 Ⓖでキャンセル可		
戒裁蹴(カイサイシュウ)	⇨Ⓚ	中
烈蹴尖(レッシュウセン)	⇨☆Ⓚ	中上
回天跳撃蹴(カイテンチョウゲキシュウ)	⇨⇨Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	中・中・上
備考 二段目ディレイ可 三段目ディレイ可		
腹突蹴(フクトツシュウ)	⇦Ⓚ	中
腹突円蹴(フクトツエンシュウ)	⇦Ⓚ,Ⓚ	中・上
地討蹴(チトウシュウ)	⇩Ⓚ	下
渦面昇蹴(カツメンショウシュウ)	⇩Ⓚ,Ⓚ	下・中
進将柄撃(シンショウヘイゲキ)	⇦Ⓚ,Ⓑ	中・中
備考 一段目にインパクト性能(対横属性上中段)あり 二段目ディレイ可		
轢風蹴(レキフウシュウ)	⇦⇦Ⓚ	中
揚脚尖(ヨウキャクセン)	☆Ⓚ	上下(同時)
旋陣砕斬(センジンフンサイギ)	Ⓐ+Ⓑ	中中中
旋陣疾柄撃(センジンシッペイゲキ)	Ⓐ+Ⓑ,ⒶⒶ	中中・中
備考 二段目はキャンセルされる		
旋陣斬蹴撃(センジンザンシュウゲキ)	Ⓐ+Ⓑ,ⒶⒷ	中中・上・中
重旋陣(ジュウセンジン)	Ⓐ+Ⓑ,Ⓐ+Ⓑ	中中中・中中中中
連陣烈旋尖(レンジンレツソウセン)	⇨Ⓐ+Ⓑ	中中中中中
連陣地旋尖(レンジンチソウセン)	⇩Ⓐ+Ⓑ	下下下下

技名	コマンド	攻撃判定
孔式開宝破(クンシキカイホウギ)	⇦Ⓐ+Ⓑ	下(打撃投げ)
備考 Ⓐで投げぬけ可		
孔式降宝術(クンシキホウボウギ)	⇦Ⓐ+Ⓑ	下(引撃投げ)
備考 Ⓑで投げぬけ可		
旋陣烈尖撃(センジンレツセンゲキ)	⇦Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中中中中・中・中
備考 ボタンタイミングによりヒット数が変化		
孔式揚身抜砕(クンシキヨウシンバッサイギ)	⇦Ⓐ+Ⓑ	中(ガード不能)
備考 Ⓖでキャンセル可		
孔式揚身断砕(クンシキヨウシンダンサイギ)	⇦Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ	中
旋風光翼儀(センプウコウヨクギ)	⇧Ⓐ+Ⓑ	中
孔式鳥翼斬(クンシキウヨクザン)	Ⓑ+Ⓚ	中
戒越蹴(カイエツシュウ)	⇨Ⓑ+Ⓚ	中中
備考 Ⓖでキャンセル可		
岩砕蹴(ガンサイシュウ)	⇩Ⓑ+Ⓚ	下
螺旋陣(ラセンジン)	⇧Ⓑ+Ⓚ	中中中
屈柄尖撃(クッヘイセンゲキ)	⇨Ⓑ+Ⓚ	下
天舞跳輪儀(テンブチョウリンギ)	⇦Ⓑ+Ⓚ	中中
円舞刀蹴(エンブトウシュウ)	Ⓐ+Ⓚ	中
桜連刃(オウレンジン)	⇨Ⓐ+Ⓚ	上上上上上上
旋掃撃(センソウゲキ)	⇩Ⓐ+Ⓚ	下
揚刃掃撃(ヨウジンソウゲキ)	⇦Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中・下
揚刃円舞(ヨウジンエンブ)	⇧Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中・中
地討尖(チトウセン)	⇩Ⓐ+Ⓚ	下
背旋掃撃(ハイセンソウゲキ)	⇦Ⓐ+Ⓚ	下下
跳退刃(チョウタイジン)	Ⓖ+Ⓚ	上
備考 ヒット時、バックステップへシフトヒット時、ⒶorⒷで追加攻撃(中)が発生		
掃撃(ソウゲキ)	しゃがみⒶ	下
飛泉刃(ヒセンジン)	しゃがみⒷ	中
渇尖撃(カッセンゲキ)	しゃがみ⇨Ⓑ	下
地討蹴(チトウシュウ)	しゃがみⓀ	下
孔式穿尿儀(クンシキキセンギ)	しゃがみ中Ⓐ+Ⓑ	中中中
備考 Ⓖでキャンセル可		
牙流撃(ガリュウゲキ)	立ち途中Ⓐ	中
翔撃(ショウゲキ)	立ち途中Ⓑ	中
顎砕蹴(ガクサイシュウ)	立ち途中Ⓚ	中
転身刃撃(テンシンジンゲキ)	振り向きⒶ	上
転身落撃(テンシンラクゲキ)	振り向きⒷ	中
転刑蹴(テンケイシュウ)	振り向きⓀ	下
転屈刃撃(テンクツジンゲキ)	しゃがみ振り向きⒶ	下
転屈落撃(テンクツラクゲキ)	しゃがみ振り向きⒷ	中
地転蹴(チテンシュウ)	しゃがみ振り向きⓀ	下
迅風撃(ジンフウゲキ)	ジャンプⒶ	中
頂落撃(チョウラクゲキ)	ジャンプⒷ	中
震面蹴(シンメンシュウ)	ジャンプⓀ	中
迅掃撃(ジンソウゲキ)	ジャンプ踏出しⒶ	下
潜翔撃(センショウゲキ)	ジャンプ踏出しⒷ	中
潜払蹴(センフッシュウ)	ジャンプ踏出しⓀ	下

技名	コマンド	攻撃判定
【8WAY RUN】		
天糸旋撃(テンシシンゲキ)	➡Ⓐ	上上
岩衝撃(ガンショウゲキ)	➡Ⓑ	中
潜身蹴(センシンシュウ)	➡Ⓚ	下
備考 スライディング		
戒越蹴(カイエツシュウ)	➡Ⓑ+Ⓚ	中中
柳連刃(リュウジュウソン)	➘ⒶⒷ	中・中
岩衝撃(ガンショウゲキ)	➘Ⓑ	中
乱舞蹴(ランウシュウ)	➘Ⓑ,Ⓚ	中中・中
戒越蹴(カイエツシュウ)	➘Ⓑ+Ⓚ	中中
柳連刃(リュウレンジン)	➘ⒶⒷ	中・中
岩衝撃(ガンショウゲキ)	➘Ⓑ	中
乱舞蹴(ランウシュウ)	➚Ⓑ,Ⓚ	中中・中
戒越蹴(カイエツシュウ)	➚Ⓑ+Ⓚ	中中
潜牙連座刃(センガレンザジン)	➚ⒷⒶ	中・下
孔式黒翼斬(クンシキコクヨクザン)	➚ⒶⒷ	中・中
備考 二段目Ⓖでキャンセル可		
亢撃(コウゲキ)	⬆Ⓑ	中
柳掃蹴(リュウソウシュウ)	⬆Ⓚ	下
孔式飛蓮刃(クンシキヒレンジン)	⬆☆Ⓐ	下上
孔式鳥翼斬(クンシキウヨクザン)	⬆Ⓑ+Ⓚ	中
備考 Ⓖでキャンセル可		
潜牙連座刃(センガレンザジン)	⬇ⒷⒶ	中・下
孔式黒翼斬(クンシキコクヨクザン)	⬇ⒶⒷ	中・中
備考 二段目Ⓖでキャンセル可		
亢撃(コウゲキ)	⬇Ⓑ	中
柳掃蹴(リュウソウシュウ)	⬇Ⓚ	下
孔式飛蓮刃(クンシキヒレンジン)	⬇☆Ⓐ	下上
孔式鳥翼斬(クンシキウヨクザン)	⬇Ⓑ+Ⓚ	中
備考 Ⓖでキャンセル可		
刹掃撃(セッソウゲキ)	➘Ⓐ	下
転断撃(テンダンゲキ)	➘Ⓑ	中
備考 ホールド可		
轢風蹴(レキフウシュウ)	➘Ⓚ	中
孔式鳥翼斬(クンシキウヨクザン)	➘Ⓑ+Ⓚ	中
備考 Ⓖでキャンセル可		
刹掃撃(セッソウゲキ)	⬋Ⓐ	下
転断撃(テンダンゲキ)	⬋Ⓑ	中
備考 ホールド可		
轢風蹴(レキフウシュウ)	⬋Ⓚ	中
孔式鳥翼斬(クンシキウヨクザン)	⬋Ⓑ+Ⓚ	中
備考 Ⓖでキャンセル可		
潜牙抱払刃(センガホウフツジン)	⬅ⒷⒶ	中・下
備考 二段目ディレイ可		
地討蹴(チトウゲキ)	⬅Ⓐ	下
轢風蹴(レキフウシュウ)	⬅Ⓚ	中
屈柄尖撃(クッヘイセンゲキ)	⬅Ⓑ+Ⓚ	下

技名	コマンド	攻撃判定
【投げ技】		
跳転胎(チョウテンタイ)	Ⓐ+Ⓖ	投げ
備考 Ⓐで投げぬけ可		
柄首刈落(ヘイシュガイラク)	Ⓑ+Ⓖ	投げ
備考 Ⓑで投げぬけ可		
柄首頭突(ヘイシュジョウトツ)	左投げ	投げ
備考 投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
腿首陥落(タイシュカンラク)	右投げ	投げ
備考 投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可		
脱肩倒(ダッケントウ)	後投げ	投げ
備考 投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)		

技名	コマンド	攻撃判定
【壁ジャンプ】		
迅掃撃(ジンソウゲキ)	壁ジャンプ中Ⓐ	下
潜翔撃(センショウゲキ)	壁ジャンプ中Ⓑ	中
潜払蹴(センフッシュウ)	壁ジャンプ中Ⓚ	下

インパクト効果を持つ技を戦術に組み込む

ソン・ミナの技には、出始めで相手の技を弾く効果を持つものがいくつかある(どの技を弾けるかは技によって異なる)。いずれもなかなかダメージが大きいため、近距離戦で不利な状況になったら狙ってみたい。

刈歩尖撃(ガイホセンゲキ) ☆Ⓚ



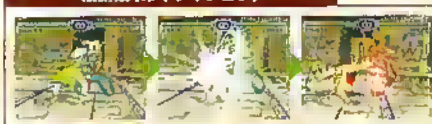
⬅コマンド入力は複雑だが、横斬りと蹴り技を弾く。弾きに成功したときは相手の姿勢が崩れ、⇦Ⓑや⇦Ⓑ+Ⓚなどによる追い討ちが狙える。

進将柄撃(シンショウヘイゲキ) ⇦ⓀⒷ



⬅横斬りと蹴り技を弾く。弾き成功時は間合いが離れるため、1発目が当たらないことが多い。ちなみに、2発目はディレイで出すこともできる。

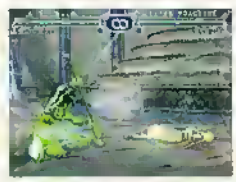
戒裁蹴(カイサイシュウ) ⇨Ⓚ



⬅弾ける技は縦斬りのみだが、比較的リーチが長め。ヒット時は相手を後方に吹き飛ばす。中間距離からけん制技として活用するのも悪くない。

ソウルチャージをフル活用

斬り技の中には、ソウルチャージ後に出すことによって、ガードブレイク効果やガード不能効果が追加されるものがある。ソン・ミナで該当する技は下表のとおりだ。なかでもオススメは、チャージLv.2でガードブレイク効果のある⇨⇨Ⓑ。ただし、この技でガードを崩したあとは、相手との距離が若干離れることに注意。追い討ちにはリーチの長い⇨Ⓑ+Ⓚなどを使っていこう。また、⇨Ⓑ+Ⓚをガードインパクトで防いでくる相手に対しては、発生の遅いⒷ+Ⓚが効果的だ。



⬅ダウンを奪ったら、スキを突いてソウルチャージ発動。Lv.2まで溜めてしまおう。



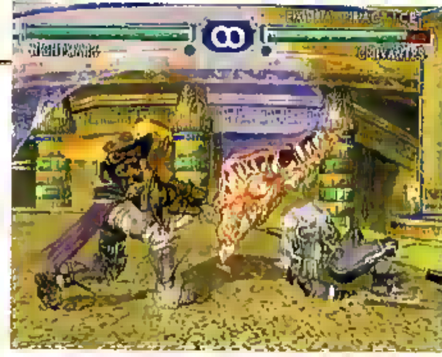
➡ガードブレイク効果のある⇨⇨Ⓑや⇨Ⓑ+Ⓚを駆使すれば相当なプレッシャーになるはず。

ソウルチャージで効果が変化する技

技名	コマンド	チャージLv.2	チャージLv.3
旋風光翼儀	⇧Ⓐ+Ⓑ	–	ガード不能
技名不明	ジャンプⒷ	–	ガード不能
岩衝撃	⇨⇨Ⓑ	ガードブレイク	ガードブレイク
転断撃	⇦Ⓑ	–	ガード不能
孔式鳥翼斬	Ⓑ+Ⓚ	ガードブレイク	ガード不能
螺旋陣	⇧Ⓑ+Ⓚ	–	ガード不能

入手可能なすべての武器の性能をチェック!

新武器コンプリートデータ



ウェポンマスターモードで入手できる武器には、個別にさまざまなパラメーターが設定されている。自分のキャラクターにもっとも適したものを選ぶためにも、各パラメーターにどんな意味があるのか理解しておきたい。

ウェポンマスターモードで入手できる武器は、それぞれリーチや攻撃力が異なる。また、中にはガードされても相手の体力を削ったり、ソウルチャージするとキャラクターがスピードアップするなどの特殊能力を持つものもある。ただし、必ずしもすべての能力がプラスに働くわけではない。強力な能力を持つ武器にはたいてい体力減少などのペナルティーも同時に設定されているため、単純に強いだけの武器はほとんど存在しない。お気に入りの武器をさまざまな角度から分析しよう。

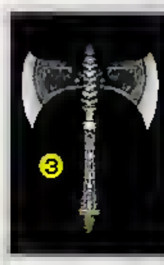


←武器の総数はなんと190種類。すべてを集めることはできるかな?



←キャラクターごとにひとつずつ、お遊びの武器も用意されている。

サンプルデータ



武器名	デ１ ヽア		
価格	6(２	攻撃力	４
防御力	(５'	リーチ	６

貫通力:0.4
当たるとカウンター
特殊パラメーター

カードの上から体力を削ることができるが、効果はイマイチ。リスクが大きすぎる。

基本パラメーター

ここでいう基本パラメーターとは、あらゆる武器に設定されている能力値のこと。このうち、攻撃力·防御力·リーチの3項目は、キャラクターごとのデフォルト武器(ミツルギなら獅子王)との差で表記されている。

① 武器名

武器の正式名称。ファンタジー系RPGなどで有名な武器もちらほら。

② 価格

ショップでの販売価格。劇的な能力を持つ武器は値段も高めである。

③ 武器CG

武器の外観。細部まで描き込まれたデザインにも注目してほしい。

④ 攻撃力

その名のとおり、武器の攻撃力を示す。この能力値は斬り技だけでなく、蹴り技や投げ技といったあらゆる攻撃に影響する。ちなみに、もっとも攻撃力が増加する武器は、スポーンのアボミネーション。その攻撃力は脅威の2倍だ。いっぽう、攻撃力が最低なのはカサンドラの思い出の品で、攻撃力0.5。こちらは少々物足りない感があるかも?

⑤ 防御力

相手の攻撃を食らったときに受けるダメージの割合。たとえば、防御力0.7の武器を装備しているときに攻撃力10の技を食らった場合、受けるダメージは7になる。逆に、防御力が1を超えている場合は、デフォルト武器よりも受けるダメージが大きくなってしまう。つまり、この能力値は低ければ低いほど高性能、というわけなのだ。

⑥ リーチ

その武器を使用したときの斬り技のリーチを示す数値(斬り技のみ。蹴り技や投げ技などには適用されない)。少し注意したいのは、タリムのマイラ·カーリのように、この能力値が複数設定されているもの。こういった武器は、左右の長さが違うため、出す技によってリーチが異なるのが特徴。詳しくは各キャラの武器ページを参照してほしい。

特殊パラメーター

サンプルデータの備考欄に記入されているのが特殊パラメーター。これは、それぞれの武器にかけられている"魔法の能力"、と言えばわかりやすいだろうか。武器によっては、複数の能力を併せ持つ強力なものもある。

体力増減系	体力回復(体力減少)	時間とともに体力が増加、もしくは減少する。数値が大きいほど時間当たりの変動量が多い。回復によって体力が上限を超えることはないが、減少によってKOされることはある。
	武器消耗(武器回復)	技をくり出すたびに体力が減少、もしくは回復する能力。数値が大きいほど技1回当たりの変動量が多い。ソン·ミナのフレスベルグなどは凄まじい勢いで体力が回復していく。
ガード系	貫通力 (被貫通力)	貫通力のある武器は、ガードの上からでも相手の体力を削れる。いっぽう、被貫通力を持つ武器は、相手の攻撃をガードしても体力が削られてしまう。後者はペナルティー能力だ。
	ガード不可能	致命的な弱点となる能力がこれ。なんと相手の攻撃をガードすることができなくなる。この能力を持つ武器で闘う場合は、相手の攻撃をすべてガードインパクトで防ぐしかない。
ヒット時の効果系	当てると(当たると)カウンター	相手に攻撃がヒットしたとき、もしくは相手から攻撃を食らったときに、アタックカウンター扱いになる。アタックカウンター時のみ連続ヒットする連繋を調べてみよう。
	ダメージ反射	技を食らったとき、受けたダメージのうち一定値を相手にも与えるというユニークな能力。相手の体力を残りわずかにすれば、ノーガードで待っているだけで勝利はほぼ確定である。
	反動ダメージ(体力吸収)	相手に技を当てたときに、技の攻撃力を自分も受けるのが反動ダメージ。逆に相手にダメージを与えた際、相手から体力を吸収できる体力吸収の2種類が設定されている。
ソウルチャージ系	ガード不能ソウルチャージレベル	ソウルチャージ使用時にガード不能となる技が、どのチャージレベルでガード不能となるかを示す。通常の武器だとこの数値は3のため、それ以外の数値を持つもののみ表記した。
	ソウルチャージスピードアップ(ダウン)	ソウルチャージ使用時に、キャラクターの速度が上がる(下がる)能力。ソウルチャージ中に相手に技を当てても、ソウルチャージが切れないという能力がつくことにも注目だ。
	ソウルチャージ攻撃力アップ	ソウルチャージ効果中に出した一撃が、大幅に攻撃力アップする。(強)の表記があるものはさらに攻撃力がアップする。
	ソウルチャージ防御力アップ(ダウン)	効果中に食らった攻撃のダメージが低下する。決して派手な能力ではないが、こまめなソウルチャージを主体とするキャラクターにとっては、使い勝手のいい能力だ。
	ソウルチャージの性能が良い	ソウルチャージの性能が向上する。ソウルチャージ効果の持続時間が長い、チャージレベルが上がるまでの時間が短いといったメリットがある。
	ソウルチャージ体力回復(減少)	ソウルチャージを行って気合いを溜めている最中、体力が回復もしくは減少する能力。回復のほうは、ソウルチャージ防御力アップの能力などがいっしょについていると使いやすい。
ブレイク系	ブレイクしやすい(しにくい)	こちらの縦斬りが相手の横斬りとかち合ったとき、ブレイクが発生して相手の体勢を崩す頻度が上昇する。ふつうにプレイしていたのではなかなか効果を実感しにくい能力である。
	ブレイクされにくい(されやすい)	この能力を持つ武器を装備していると、こちらの横斬りがブレイクされにくくなる。リーチの長い横斬りを主体とする、ナイトメアやキリクなどには重要な能力といえるだろう。
CPUレベル系	CPUレベル変動	自分の持つ武器によって難易度が変化するという特殊な項目。マイナスの数値を持つものはCPUが弱くなり、逆にプラスの数値を持つものはCPUが強くなる。その差は微少だ。

注目の能力 ソウルチャージスピードアップについて

この能力を持つ武器を装備してソウルチャージを発動すると、技のモーションが速くなる。そのため、通常はソウルチャージを使用しても連続ヒットしない連繋がつながるなど、さまざまなメリットが期待できる。技がつながっているかは"PRACTICE OPTIONS"内の"FREE STYLE SETTINGS"で"STAND"を選択。さらに"GUARD 2ND ATTACK"でチェックできる



←比較的レアな能力だが、メリットは計り知れない。

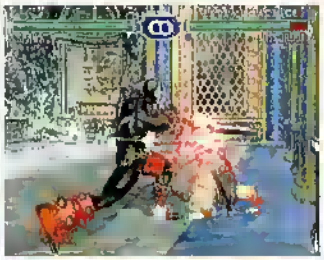
WEAPON MASTER CONQUEST



スポーン
SPAWN

ノーリスクハイリターンな技を、くり返して使え！

ウェポンマスターモードでは，頼りになる技を覚えておくと心強い。おもに使用するのが⇧Ⓐと⇩Ⓐ+Ⓚ。体力的に心配な状況では，どちらかの技を連発していこう。⇧Ⓐ連打は，時間制限のきついミッションで活躍するぞ。ひたすら打ち込もう。



➡カウンターヒットで崩れた相手にも⇧Ⓐ連打で攻撃しよう。時間制限のあるミッションでは，空中コンボを入れていると時間効率が落ちてしまうぞ。



⬅下段を2回攻撃する⇩Ⓐ+Ⓚ。攻撃時に状態を低くするので，相手の攻撃をかわすこともある。ガードされてもひたすら出そう。



➡リングアウトを狙うなら，⬅Ⓚ。吹き飛ばし効果の高いミッションでは，1発でリングアウトもある。ただし，自滅しないように注意しよう。

オススメの武器はコレだ！

気持ちよさを追求するなら，リディーマーがオススメ。ソウルチャージすることで，スピードアップ&ソウルチャージ持続効果がつく。これによって，下記のような強烈な連続技が成立するのだ！

リディーマー使用の連続技

SCミッドナイトスライサー1発止め(Ⓐ+Ⓚ×3)→ソロープレイズ(⇦⇦Ⓑ)→追撃(Ⓑ)



➡ソウルチャージができたら，カウンターヒットでキリモミ状態を作るⒶ+Ⓚを当てよう。キリモミ状態に再び……。

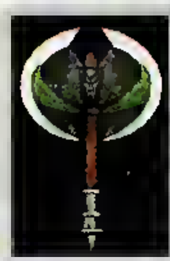


⬅Ⓐ+Ⓚを当てることで，キリモミ状態を維持させることができる！　Ⓐ+Ⓚをもう2回当てよう！



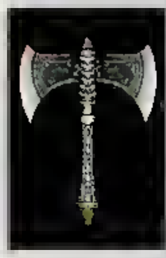
➡チャージ効果が切れたら，⇦⇦Ⓑで空中連続技へ持ち込む。リスクもあるが，ふつうでは味わえない強力連続技の完成だ！

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧



武器名	アゴニー		
価格	·	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1

初期装備の基本的な武器。ほとんどのミッションは，この武器でクリアーできてしまう。



武器名	デスペア		
価格	600	攻撃力	1
防御力	0.7	リーチ	1

貫通力：0.4
当たるとカウンター

ガードの上から体力を削ることができるが，効果はイマイチ。リスクが大きすぎる。



武器名	マリス		
価格	900	攻撃力	0.8
防御力	1	リーチ	1

ダメージ反射：0.33

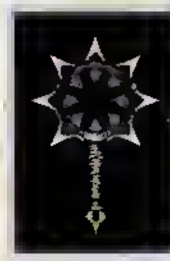
ダメージを受けると反撃効果がある。攻撃力が低く、ネガティブ思考な武器である。



武器名	トーメント		
価格	1200	攻撃力	1.35
防御力	1	リーチ	1

ブレイクしにくい

基本攻撃力が高く、リスクも少ないのでオススメ武器。最初に買う武器はコレで。



武器名	ミゼリー		
価格	1600	攻撃力	1.2
防御力	0.8	リーチ	1

ブレイクされやすい

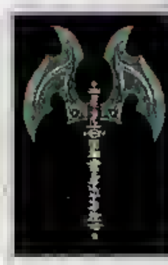
データどおり、攻守ともに優れる。高いブレイク性能を持つ相手とのときは別の武器で。



武器名	リーパー		
価格	2200	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1.2

被貫通力：0.3
体力吸収：0.15

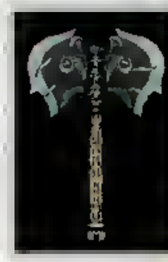
リーチがあるので，けっこう使いやすい。ⒶⒶなどは中距離から狙っていくことが可能。



武器名	ヴェンジェンス		
価格	3000	攻撃力	1.2
防御力	1	リーチ	1

被貫通力：0.2
SC攻撃力アップ

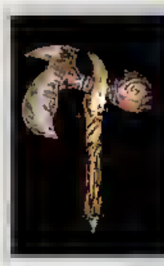
ソウルチャージが持続するので、Ⓐ+Ⓚ×3の連続技が可能。驚きのダメージを叩き出す。



武器名	リディーマー		
価格	4000	攻撃力	0.7
防御力	1	リーチ	1.2

SC体力減少
SCスピードアップ

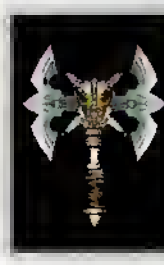
ソウルチャージを使うことで。強力な連続技が可能。リーチがあることもオススメ。



武器名	ソウルエッジ(完全体)		
価格	7800	攻撃力	1.4
防御力	1	リーチ	1

体力減少値：3
体力吸収：0.25
CPUレベル：+1

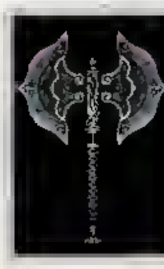
攻撃力は高いが，体力が減っていくのは考えどころ。時間制限の厳しいミッション向き。



武器名	アボミネーション		
価格	9800	攻撃力	2
防御力	1	リーチ	0.8

武器消耗値：9
CPUレベル：+1

攻撃力は高いが、体力の減少が激しすぎる。リーチが短いので、さらに接近が必要。



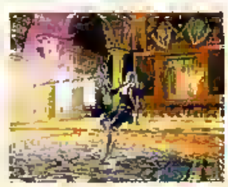
武器名	ソロー		
価格	12500	攻撃力	0.8
防御力	1.2	リーチ	1

CPUレベル：-1

いいところはとくになくCPUのレベルが下がるだけ。当たるとポコと乾いた音が。

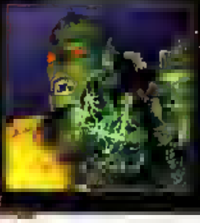
そのほか、こんなものも購入可能

サブチャプター1でエキジビションシアターが全キャラクター分，購入可能となっている。価格は1900~5300Gとばらつきがある。華麗な演舞を見るため，すべて手に入れよう。



⬆演舞では武器とコスチュームが選択可能となっている。

武器等の価格は，各商品の対象キャラの使用率によって変動（上昇）します。



WEAPON MASTER CONQUEST

ネクリッド NECRID

距離に応じて技を使い分け、ミッションをこなそう。

ネクリッドはオールラウンダーなキャラクターなので、CPU戦では距離に合わせた技をチョイスしていく必要がある。下に挙げた技の中で、とくに使いやすいのは、⇧Ⓐ+Ⓑと⇨Ⓐ.Ⓑ。⇧Ⓐ+Ⓑは相手の起き上がりに先端を重ねるとヒットすることが多い。⇨Ⓐ.Ⓑは接近戦で効果を発揮する技だ。



➡中距離から下段を狙う、⇧Ⓐ+Ⓑ。CPUレベルにもよるが、⇧Ⓐ+Ⓑだけで勝てるCPUキャラも多いぞ。



⬅リングアウトを狙うなら、⇨Ⓑや⇨Ⓚも使っていこう。とくに⇨Ⓑは使いやすく、中距離から積極的に狙おう。

CPU戦で使っていく技	
ミーメグラム(⇨⇨Ⓐ)	遠距離で有効
ヴァルカンソード(⇧Ⓐ+Ⓑ)	中距離で有効
カラミティタスク(⇨Ⓐ.Ⓑ)	近距離で有効
ドレッドタスク(⇨Ⓑ)	リングアウト狙い
ギガンティックキックドレッド(⇨Ⓚ)	リングアウト狙い

オススメの武器はコレだ!

オススメするのは、つねにカウンター効果を得られるルミナスサーペント。どの攻撃もカウンター扱いなので、意外な連繋が連続技となる。単純に⇨Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ、⇨Ⓐ.Ⓑが連続技になるほか、エルダートバーズ(⇩⇧⇦)からのⓀ.Ⓚも連続技になるぞ。防御力は低いが、攻撃を受けるまえに連続技で倒せ!

ルミナスサーペント使用で有効な連繋
カラミティストーム(⇨Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ)→フーリガンテイル(立ち途中Ⓑ)
カラミティタスク(⇨Ⓐ.Ⓑ)

カラミティストームは、密着状態だとガードされる場合もある。少し離れた間合いから狙っていこう。ダウンしたところに、立ち途中Ⓑでの追い討ちを忘れずに入れよう。



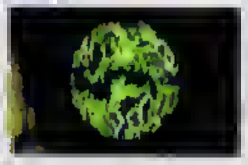


ジンクスホロゥ

⬅ほかにオススメしたい武器が、ジンクスホロゥ。この武器はガードの上からでもダメージを与えられるので、高ランクのCPUキャラクターと闘うときに効果を発揮するぞ。

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧

武器名	マレフィカス
価格	-
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1



ネクリッドの基本的な武器。使いやすいが、ウェポンマスターモード後半では、ややパワー不足になる。

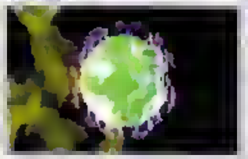
武器名	メリーデッド
価格	600
攻撃力	0.7
防御力	1
リーチ	1



ガード不能SC:Lv.2
ブレイクされやすい

ソウルチャージLv.2で、Ⓐ+Ⓑや⇩⇧Ⓑがガード不能になる。ガード不能な⇩⇧⇨ⒷはCPU戦でも使いやすい。

武器名	モーフォス
価格	900
攻撃力	1.2
防御力	1
リーチ	1



ブレイクされにくい
当たるとカウンター

基本攻撃力は高いが受けるダメージがカウンターというのは考えもの。時間制限の厳しいミッションで選択。

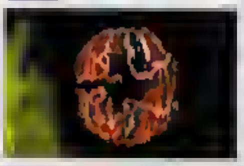
武器名	オーカスネイル
価格	1200
攻撃力	1
防御力	1.3
リーチ	1



被貫通力:0.2
ブレイクしやすい
SC攻撃力アップ

SCで攻撃力を上げることはできるが、リスクが多すぎる。

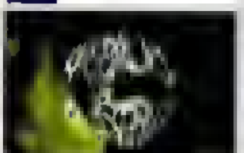
武器名	イグニスファテュアス
価格	1600
攻撃力	0.7
防御力	0.85
リーチ	1



武器回復値:3

攻撃力を落とし、守りを固めた武器。体力回復能力があるので、長期戦となるミッションで活躍するぞ。

武器名	ルミナスサーペント
価格	2200
攻撃力	1
防御力	1.3
リーチ	1



当てるとカウンター

当てる攻撃がすべてカウンターになるので、連続技が作りやすい。防御力が低いので、長期戦には不向きだ。

武器名	ジンクスホロゥ
価格	3000
攻撃力	0.1
防御力	1.5
リーチ	1



貫通力:6
当たるとカウンター

ガードの上から体力を削れるので、手強いCPU相手に効果を発揮。だが防御力が低すぎるので課題もある。

武器名	イファーナルエッジ
価格	4000
攻撃力	1.2
防御力	1
リーチ	1



武器消耗値:3
SCスピードアップ
SC防御力ダウン

ソウルチャージのスピードアップの使用で連続技が増えるぞ。

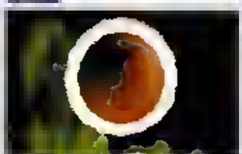
武器名	ソウルエッジ(完全体)
価格	7800
攻撃力	1.3
防御力	1
リーチ	1



体力減少値:4
体力吸収:0.3
CPUレベル:+1

攻撃力は高いが、体力消費が大きすぎる。短期決戦用武器。

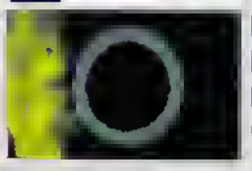
武器名	カオス
価格	9800
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1



CPUレベル:+1
相手の武器能力をコピー

相手の武器性能と同等の能力を得る効果を持っている。相手武器で性能が変化するので、可能性は未知数だ。

武器名	ファジーウィスプ
価格	12500
攻撃力	0.8
防御力	1.2
リーチ	1



CPUレベル:-1

優れた部分はなく、CPUのレベルが下がるだけ。武器を振ると、ピョンピョンと情けない音が響く。

そのほか、こんなものも購入可能

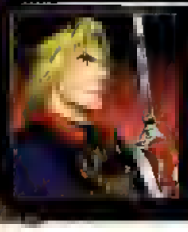
チャプター5では、アートギャラリーのハイエンドが購入可能だ。緻密に描かれた3Dポリゴンのキャラクターモデルが閲覧できるぞ。基本購入価格は8500Gとなっている。



⬆ハイエンドな3Dポリゴンモデルを見ることができる。

WEAPON MASTER CONQUEST

ラファエル RAPHAEL



勝負を早く決めるため、攻撃力を重視して選ぶと吉だぞ。

ラファエルでウェポンマスターモードを勝ち抜くならば、高威力の⇩⇧⇨Ⓑをくり返していればいい。ただし、高レベルのCPUにはかわされやすいので、2周目では少々心もとない。⇧Ⓐや ⒷⒷ、⇧Ⓑ、⇨ⒷⒷなどを当ててチャンスを作り、下に挙げた技で自分のペースに持ち込もう。とくに⇧Ⓐ+Ⓑは、問答無用でリングアウトを狙える優れた技だ。

CPU戦で有効な連繋

ラピッドタックプラス～ブレバラションC
～ハームサイドキック～ステップエリアール

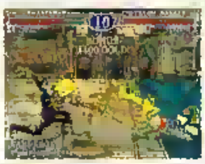
⇨ⒷⒷⒷ～⇨Ⓚ⇩⇧⇦

⬆CPUレベルが低いうちは、⇨ⒷⒷⒷ～Ⓑも十分ヒットする。Ⓚのほうがヒットしやすいものの、それでもかわされる場合があるので、そこを⇩⇧⇦でフォローする。

この技でリングアウトを狙え！

サイフォンブラッド(⇧Ⓐ+Ⓑ)

➡一度当てたあと、連続で出せばおもしろいように当たり、およそ3～4発でリングアウトに持ち込める。ダメージ手段としても有効な技だ。近すぎると当たらないので注意。



オススメの武器はコレだ！

単純な戦闘能力ではクィーンズ・ガード、ソウルエッジ(完全体)が優れているが、何人も勝ち抜くようなステージでは体力マイナス要因が微妙に痛い。リーチ面は劣るが、ここではあえて倭刀をオススメしたい。SCLv.2でガード不能となる⇩⇧⇨Ⓑと⇧Ⓐ+ⒷⒷⒷが非常に強力な武器になるぞ。

SCキャンセルを活用

⇨ⒷⒷとしゃがみ中⇧ⒶⒶはソウルチャージキャンセルが可能。倭刀を使っているならば、⇧Ⓑで浮かせたあとの追撃に⇨ⒷⒷSCキャンセルがオススメ。Lv.2の⇧Ⓐ+ⒷⒷⒷに連繋させれば起き上がった相手にヒットするのだ。





⬆倭刀なら、空中コンボが弱いラファエルの欠点を見事に補ってくれる。⇧Ⓐ+ⒷⒷⒷがほぼ確実にヒットする。

ソウルチャージキャンセルが可能な技

[illegible]ットタック([illegible])	[illegible]上段、[illegible]
ミッドナイトテラー2発目(しゃがみ中⇧ⒶⒶ)	上段、上段

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧

武器名：フランベット



価格	攻撃力	防御力	リーチ
-	1	1	1

ラファエルのデフォルト武器。他キャラに比べると、リーチは長いが攻撃力は低い。まずはこれに慣れよう。

武器名：ホーリーアントラー



価格	攻撃力	防御力	リーチ
3000	1	1.3	1

当てるとカウンター

全アタックカウンター扱いなので実質上攻撃力は1.2倍。⇨Ⓑや⬆or⬇Ⓑ ⬇or⬆Ⓑが強力な武器になる。

武器名：エペ



価格	攻撃力	防御力	リーチ
600	1	0.7	1

ブレイクしにくい

防御力アップは、5人抜きなど長いミッションではありがたい。しかし決定力には結びつかないので少々不安。

武器名：エストック

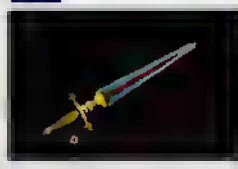


価格	攻撃力	防御力	リーチ
4000	1	1.5	1.3

SCスピードダウン
SC攻撃力アップ
SC性能が良い

リーチ面は非常に優れるが、1.5倍のダメージを受けるのは痛い。

武器名：スティレット



価格	攻撃力	防御力	リーチ
900	1	1	0.8

貫通力：0.5

リーチは意外に気にならない。貫通力はアイヴィーに次いで最強クラス。ⒷⒷ⇧Ⓐ+⇩ⒷⒷを使いまくれ。

武器名：ソウルエッジ(完全体)



価格	攻撃力	防御力	リーチ
7800	1.4	0.7	1

体力減少値：2
CPUレベル：+1

攻防両面で頼りになるが、毒状態のうえにCPUレベルも上昇。1戦で決着がつくミッションなら強力。

武器名：レイテルパラッシュ



価格	攻撃力	防御力	リーチ
1200	1.3	1	1

ブレイクしやすい
当たるとカウンター

攻撃力に優れ、縦斬りで横斬りもつぶしやすい。しかし受けた攻撃が全アタックカウンターは痛すぎる。

武器名：クィーンズ・ガード

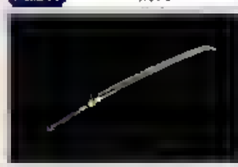


価格	攻撃力	防御力	リーチ
9800	1.3	0.6	1.15

反動ダメージ：0.1
ブレイクされにくい
CPUレベル：+1

ライフが重要になるミッションを除けば、ほぼ最強の武器。

武器名：倭刀



価格	攻撃力	防御力	リーチ
1600	1.35	1	0.8

ガード不能SC：Lv.2

リーチは短いものの、攻撃力が高く⇩⇧⇨Ⓑと⇧Ⓐ+ⒷⒷがLv.2でガード不能に。とくに後者が使えるぞ。

武器名：ステッキ

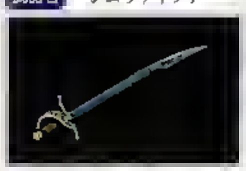


価格	攻撃力	防御力	リーチ
12500	0.7	1.4	1

CPUレベル：-1

武器攻撃をヒットさせると、歓声とともに相手が起き起こる。Ⓑ+Ⓚや⇧Ⓐ+ⒷⒷⒷを決めるといい感じだ。

武器名：シュヴァイツァー



価格	攻撃力	防御力	リーチ
-	1	1	1

ブレイクされやすい
SC攻撃力アップ

レベル2以上の技の威力向上(Lv.2、3の溜め完成直後が4割増しで徐々に減少)。総合面はいまいち。

そのほか、こんなものも購入可能

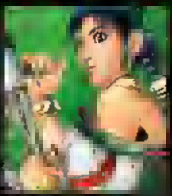
ラファエルの3Pカラーはブルーを基調にした貴族調のもの。チャプター8かエクストラチャプター1で購入可能。基本購入価格は19600Gと、リーズナブルな設定になっているぞ。



⬆1Pカラーのカジュアルな装いとは一転して、正装だ。

武器等の価格は、各商品の対象キャラの使用率によって変動(上昇)します。

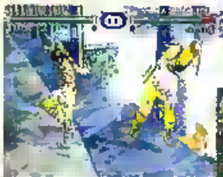
WEAPON MASTER CONQUEST



タリム TALIM

高性能なけん制技をヒットさせて、受け身際を攻めていけ！

対CPU戦では、走りからのけん制技⬋or⬉Ⓐだけでリングアウト勝ちを狙える。パターンとしては⬋or⬉Ⓐヒット後、吹き飛び→受け身際に走りで間合いを詰めて再度⬋or⬉Ⓐを重ねていくだけでオーケーだ。最初の位置取りだけ注意しよう。



⬅走りで間合いを詰めたら⬋or⬉Ⓐをくり返し出していくだけでリングアウト。



➡相手の背後にリング際がくるように、ⒶⒶ⇧or⇩～ターン①中Ⓐで調整しよう。

リングアウトを狙える主要技リスト

技名	コマンド	方向
セイスティーヴォ	⬋or⬉Ⓐ	正面
ラディエールキック	⇨⇨Ⓚ	右側
レリムディール	⇩Ⓚ❹	左側

対CPU戦用　リングアウトコンボ

アモエイバル～エアーソルト(⬉or⬋Ⓖ◆)→クーリークキック(エアーソルト中Ⓚ)x3

オススメの武器はコレだ！

タリムの武器で注目したいのは、約2倍まで左手武器のリーチが伸びるマイラ・カーリ。浮かせ技の⇦Ⓑ、反撃技の立ち途中Ⓑなど、リーチが伸びる主要技をピックアップしておくので参考にしてほしい。



⬅特殊な効果こそ持たないが、ここまでリーチが伸びれば十分な戦力アップだ。



➡リーチは伸びるが、1ヒットだとダウンしない⬋or⬉Ⓐ。過信は禁物だぞ。

リーチが長くなる主要技リスト

技名	コマンド	備考
サフォール	⇩Ⓐ	–
アーブ・ティオ	⇧Ⓑ⇨Ⓑ	1発目
ティレグラッテ	立ち途中Ⓑ	–
レリムディール	⇩Ⓚ❹	2発目
バイロプディル	⇧Ⓐ+Ⓑ	–
ロッサレイト	Ⓑ+Ⓚ	–
セイスティーヴォ	⬋or⬉Ⓐ	1発目
メイヴァリン	振り向き⇩Ⓐ	–
イェルバッファー	振り向きⒷⒷ	1発目

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧



武器名	S・サリカ&L・ルーハ		
価格	–	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1

トンファーのようにして扱う両刃の初期武器。基本的にリーチが短く、避けられやすい。



武器名	キャオ・アンカナー		
価格	3000	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1.75(右)/1

体力減少値：2
貫通力：0.3

削り性能に加え、右手武器のリーチが極端に伸びるが、体力が毒状態で減り続けてイマイチ。



武器名	渡り風		
価格	600	攻撃力	1
防御力	0.7	リーチ	1

貫通力：0.4
当たるとカウンター

被カウンター効果&削り性能を持つ武器。遠距離タイプ以外のキャラなら有効に使える。



武器名	マイラ・カーリ		
価格	4000	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1/1.75(左)

反動ダメージ：0.15

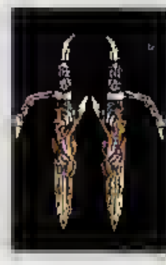
こちらは左手武器のリーチが大幅に伸びて、攻撃ヒット時のみ少量のダメージを受ける。



武器名	トンファー		
価格	900	攻撃力	0.7
防御力	1	リーチ	1

ブレイクしやすい

性能面で初期武器よりも劣った見た目を重視(？)した武器。ブレイクはしやすいが……。



武器名	ソウルエッジ(完全体)		
価格	7800	攻撃力	1.4
防御力	1.3	リーチ	1

体力吸収：0.2
ブレイクされやすい
CPUレベル：+1

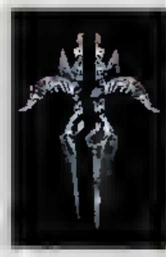
もっとも攻撃力に優れた武器だが、防御力は低い。攻撃がヒットすると体力回復する。



武器名	サイドハルバー		
価格	1200	攻撃力	0.6
防御力	1	リーチ	1

ガード不能SC：Lv.2

攻撃力が約半分で、ソウルチャージLv.2でガード不能効果を得られる微妙な性能の武器。



武器名	ソウルキャリバー		
価格	9800	攻撃力	1.4
防御力	1	リーチ	1/1.2

武器回復値：5
当たるとカウンター
CPUレベル：+1

最大の特徴は攻撃するたびに体力を回復する点。多人数形式のミッションに有効だ。



武器名	逆手十六夜		
価格	1600	攻撃力	1.3
防御力	0.7	リーチ	0.9

SCスピードダウン
SC攻撃力アップ

デフォルトの強化版。リーチの変化も気にならないレベルなので、迷ったらこれが安定。



武器名	重り		
価格	12500	攻撃力	0.8
防御力	1.2	リーチ	1

CPUレベル：-1

タリムの村で子供のお仕置き用に使われていた重り。独特な効果音は一聴の価値あり？



武器名	チャーコゥ		
価格	2200	攻撃力	1.3
防御力	1	リーチ	1

被貫通力：0.2

攻撃力は高いが、ガードすると体力が削れる。これなら逆手十六夜を使ったほうがいい。

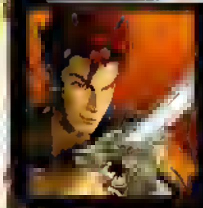
そのほか、こんなものも購入可能

シスターチックなタリムの3Pカラー。元ネタがありそうでない？チャプター9、10、サブチャプター4、エクストラチャプター2で購入可能。基本購入価格は23600Gだぞ。



⬆コスチュームと合わせて武器もコーディネイトしたい？

WEAPON MASTER CONQUEST



ホン・ユンスン
HONG YUNSUNG

基本的にはダメージで相手を倒す。攻撃力アップでさらに楽。

CPUは8WAY RUNを多用してくるので，横斬り系統の技が比較的決まりやすい。⬉or⬋ⒶⒷでダメージを取りにいくか，相手との距離が近いのであればⒶⒶⒷが有効。この技は1発目がカウンターヒットなら連続技。ピンチのときや相手の技をガードしたあとなど使いどころが多く重宝する。



←密着状態なら有効だが，ラウンド開始直後はⒶⒶⒷが届きにくく使いにくい。



➡敵の起き上がりにⒶⒶⒷを使用してもいい。カウンターヒットすることが多い。

リングアウト狙いはこの技



烈光尖
⇦⇦Ⓑ

ヒット時の吹き飛ばし能力が高くリングアウトが狙える。技の性質上，CPUが出す技につぶされにくい。



虎砲蹴
⇦⇦Ⓚ

上と比べるとリーチは短いが発生が速く使いやすい。CPUの起き上がりに重ねるように使ってみよう。

オススメの武器はコレだ！

ユンスンは、基本的にダメージを取ってCPUを倒していくので，攻撃力の高い武器を選びたい。肉斬大包丁やソウルエッジ(完全体)は，攻撃力が高めに設定されているためオススメだ。蒼霹は，当てるとカウンターヒットになるため，ⒶⒶⒷが使いやすくなる。ただし攻撃力はダウンになっているため，このあたりはプレイヤーの好みで選んでいこう。

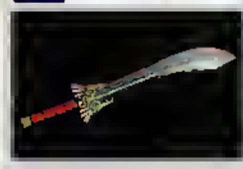


←やはり本命はソウルエッジ(完全体)か。攻撃力アップでCPUを圧倒できる。



➡蒼霹もカウンターヒット特性で，ⒶⒶⒷ多用の戦術が決まりやすくなる。

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧



武器名	白露
価格	-
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1

デフォルト武器。標準的な能力で基準となる。まずこれでプレイして，どこを強化したいか考えよう。



武器名	マチェーテ
価格	600
攻撃力	1
防御力	1.4
リーチ	1

貫通力：0.2

貫通力がついているのでガードさせても相手の体力を削れる。ただし，そのぶん防御力が犠牲となっている。



武器名	クファンジャル
価格	900
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	0.9

ブレイクしやすい

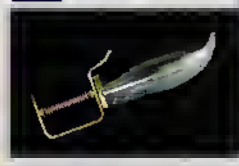
ほんのわずかだがリーチが短い。相手をブレイクさせやすいが，CPU戦ではあまりメリットを体感できない。



武器名	宵練
価格	1200
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1.2

反動ダメージ：0.25

攻守両目に関しては標準的だが，リーチが長く設定されている。ただし，ダメージを与えるたび体力が減少。



武器名	肉斬大包丁
価格	1600
攻撃力	1.3
防御力	1
リーチ	0.9

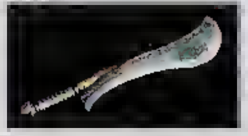
攻撃力に特化しており，ウェポンマスターモードではオススメ武器のひとつ。高いダメージは魅力だ。



武器名	承影
価格	2200
攻撃力	0.8
防御力	1.2
リーチ	1

ブレイクされやすい
SCの性能が良い

攻守ともに劣る。ソウルチャージの性能がいいが，CPU戦では使っている暇がない。刀身が半透明。



武器名	ラム・ダオ
価格	3000
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1.2

被貫通力：0.2
体力吸収：0.2
当たるとカウンター

リーチがあり攻撃で体力を吸収できるが，ガードしても削られ，受ける攻撃はカウンター。



武器名	蒼霹
価格	4000
攻撃力	0.7
防御力	1
リーチ	1

当てるとカウンター

リーチと防御力は標準だが攻撃力がダウン。しかし，当てるとカウンターヒットとなるメリットは計り知れない。



武器名	ソウルエッジ(完全体)
価格	7800
攻撃力	1.35
防御力	1
リーチ	1

被貫通力：0.5
体力吸収：0.2
CPUレベル：+1

ガードしても体力を失うが，それを凌駕する攻撃力！ 攻撃で体力回復もありオススメ。



武器名	含光
価格	9800
攻撃力	1
防御力	1.1
リーチ	2.1

武器消耗値：3
SC体力減少
SCスピードアップ
CPUレベル：+1

ソウルチャージ時に変化。スピードアップできるが体力が減少する。リーチは長い。



武器名	子供用
価格	12500
攻撃力	0.8
防御力	1.2
リーチ	1

CPUレベル：-1

攻撃力，防御力ともに低く，高性能な武器とはいえない。持つとCPUをレベルダウンさせる効果がある。

そのほか、こんなものも購入可能

アートギャラリーのイラストレーションでは，3Dポリゴンではなく，2Dのイラストが閲覧可能だ。チャプター6で，基本価格5500Gで購入可能。キャラの魅力を満喫しよう。



⬆3Dモデルとは違った趣を魅せるイラスト。堪能せよ。

武器等の価格は，各商品の対象キャラの使用率によって変動(上昇)します。

WEAPON MASTER CONQUEST



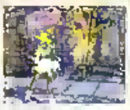
カサンドラ
CASSANDRA

早くダウンを取り、一気に押し切ろう。狙うはリングアウト。

一度ダウンを奪えたら、⬆or⬇ⓀⓀで起き攻めをしていく。1発目カウンターヒットなら連続技になる。ノーマルヒットやガードされても2発目はわりと当たりやすい。リングアウトは容易に狙えるほうだ。パターンが崩れたら⇩⇦⇨Ⓑなどを使おう。

開始直後のオススメ技

ツインステップグレース ⇧Ⓐ+Ⓑ



その場でもいいが十分に8WAY RUNしてからのほうが手堅い。

スターダストストライク ⇨⇨Ⓐ+Ⓑ



簡単にダウンが取れ、決まるといちばん手っ取り早い技がこれ。

エンジェルスカッシュ ⇩⇦⇨Ⓑ

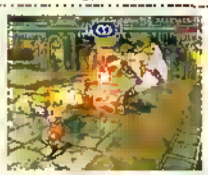


届かないこともあるので間合いを調整しよう。高確率で決まる。

吹き飛ばすならこの技

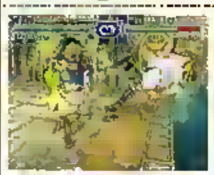
カサンドラは吹き飛ばす技が豊富で、リングアウト勝ちは比較的狙いやすいほう。⬆or⬇ⓀⓀは起き上がりに重ねる感じで、エンジェルスカッシュはパターンが崩れたときや通常の地上戦で。

グレミーキックス ⬆or⬇ⓀⓀ



CPU戦での主力技となる。起き上がりに重ねよう。

エンジェルスカッシュ ⇩⇦⇨Ⓑ



困ったときはこの技で仕切り直し。頼れる技だ。

オススメの武器はコレだ！

⬆or⬇ⓀⓀが主力である以上、1発目のカウンターヒットは喉から手が出るほど欲しい条件。よって、ソウルエッジ(完全体)を使用するとかなり有利となる。総合的に攻守に優れる性能を持つヴァルキュリエあたりもオススメの武器といえる。



⬅起き上がったところに重なるように⬆or⬇ⓀⓀをくり出す。ソウルエッジ(完全体)なら必ず吹き飛ぶ。

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧



武器名	Ωソード&Nシールド		
価格	-	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1

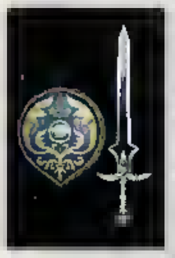
デフォルトの武器。すべてにおいて標準的な性能。まずはこれからスタートになる。



武器名	スパイクシールド		
価格	600	攻撃力	1.3
防御力	1	リーチ	1

ブレイクされやすい

シールドにトゲがついており攻撃力がアップされている。序盤でのオススメ武器になる。



武器名	ブラックブレード		
価格	900	攻撃力	0.7
防御力	1.4	リーチ	1.25

貫通力：0.2

攻撃力が減少、防御力も減少する武器。そのかわりリーチは長く貫通力がつくが……。



武器名	馬手差		
価格	1200	攻撃力	0.75
防御力	0.7	リーチ	1

ブレイクしにくい

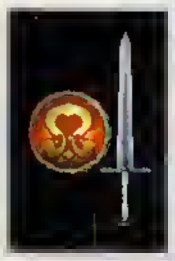
ブラックブレードよりディフェンシブ。貫通力のかわりにブレイクしにくい特徴を持つ。



武器名	スクラッチコーム		
価格	1600	攻撃力	1.3
防御力	1	リーチ	0.8

貫通力：0.4

リーチは短くなるが、攻撃力がアップされ貫通力もつく。密着して手数で押していこう。



武器名	カッツヴァルゲル		
価格	2200	攻撃力	1
防御力	1.3	リーチ	1.2

SC体力減少
SCスピードアップ

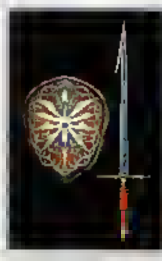
ソウルチャージすることで体力は失われるがす速さを得ることができる。リーチもある。



武器名	レッドクリスタルロッド		
価格	3000	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1

体力回復値：2
ブレイクされやすい

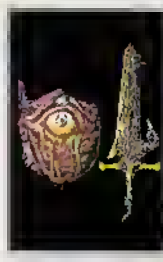
標準的な性能の装備ながらヒーリングの効果を持った装備。ライフ回復は長期戦で有利。



武器名	恐帝		
価格	4000	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1.2

反動ダメージ：0.15
SC攻撃力アップ

リーチが長く、ソウルチャージで攻撃力がアップ。だが与えたダメージの一部を受ける。



武器名	ソウルエッジ(完全体)		
価格	7800	攻撃力	1.35
防御力	1	リーチ	1

武器消耗値：3
当てるとカウンター
CPUレベル：+1

オススメ武器。攻撃力が高く技を当てるとカウンターヒットとなってくれるので強力。



武器名	ヴァルキュリエ		
価格	9800	攻撃力	1.35
防御力	0.7	リーチ	1

体力回復値：3
被貫通力：0.4
CPUレベル：+1

防御力が高いがガードでダメージを受ける。ヒーリング状態でカバーだ。攻撃力は高い。



武器名	懐かしの品		
価格	12500	攻撃力	0.5
防御力	1	リーチ	1

CPUレベル：-1

攻撃力が極端に落ちている。CPUのレベルを下げてくれるので、それで助かることも。

そのほか、こんなものも購入可能

カサンドラの3Pカラーは、30代以上のプレイヤーには堪らないだろうワルキューレ！チャプター10，サブチャプター4，エクストラチャプター2で購入可能となっている。



⬆基本価格は76500G。そう，ナ(7)ム(6)コ(5)だね！

WEAPON MASTER CONQUEST



ミツルギ MITSURUGI

対戦で使える技がCPU戦でも通用する。距離別に使い分けよう。

CPU戦で、ラウンド開始時ぐらいの間合いでは⇧Ⓐが便利。ヒット率が高いので、まずはこれで先手を取ろう。近距離では8WAY RUNに強い⇩Ⓚ、Ⓑがよく当たる。下に挙げたふたつは、とくに有効。近距離、中距離どちらでも活用できるので主軸に据えていこう。ただし、当然ガードされてしまうこともある。その後のフォローも忘れずに。

CPU戦で有効な連繋

峰炎～霞（↗or↘Ⓑ,Ⓐ⇨）→風旭（霞中Ⓐ,Ⓑ）




↑攻め込みたいときに便利な↗or↘Ⓑ,Ⓐ⇨。霞中Ⓐ,Ⓑまでガードされたら、再度霞中Ⓐ,Ⓑにつなごう。

CPU戦で狙いたいコンボ

天神楽～居合（↖or↙Ⓑ）→火縄断（居合中Ⓑ）




↑これで相手を叩きつけたら、起き上がるところに再び↖or↙Ⓑを重ねよう。高確率でヒットするぞ。

オススメの武器はコレだ！

安定した力を発揮するのが正宗。ふつうに闘うぶんには利点しかないので、手に入れたら迷わずこれにチェンジしよう。ソウルチャージ中は移動スピードが上がるという長所もある。8WAY RUNで動きつつソウルチャージし、レベル3でガード不能になる➡or↖or↙or⬇or⬆Ⓐ+Ⓑや、レベル2以上でガードブレイク効果がつく⇩⇧⇨Ⓑを狙うのも有効だ。ただし、防御力が下がることには注意。



←正宗を装備してソウルチャージをすると、移動スピードがアップ！　動きながらソウルチャージしよう。

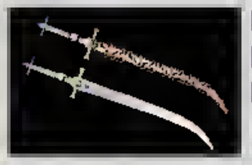


➡そのまま走りつつ、Lv.3でガード不能になるこの技を狙う。ヒットしたらすかさず⇩Ⓐ+Ⓑで追い討ち。

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧

武器名	獅子王	価格	-
		攻撃力	1
		防御力	1
		リーチ	1

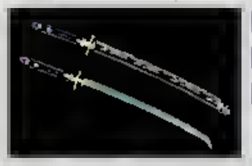
扱いやすいバランスのデフォルト武器。まずはこの武器に慣れてから、ほかの武器に切り替えていこう。

武器名	タルワール	価格	3000
		攻撃力	1
		防御力	1.35
		リーチ	1.25
		貫通力：0.2	

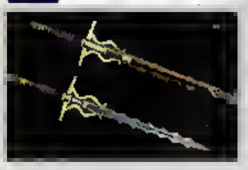
ガードの技術で欠点をカバーし、Ⓐ,Ⓐなどスキのない技で相手の体力を削っていこう。上級者用の武器だ。

武器名	是藤	価格	600
		攻撃力	1.3
		防御力	1
		リーチ	0.9

攻撃力の高いオススメ武器のひとつ。リーチがわずかに短いが、戦術に大きな影響を及ぼすほどではない。

武器名	正宗	価格	4000
		攻撃力	1.3
		防御力	0.8
		リーチ	1
		SCスピードアップ SC防御力ダウン	

欠点がとくになく、長所が多いオススメ武器。ソウルチャージの性質変化を使いこなせるかは腕次第だ。

武器名	西洋両手剣	価格	900
		攻撃力	1
		防御力	1
		リーチ	1
		ブレイクされやすい SC攻撃力アップ	

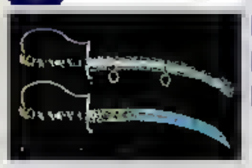
細かくソウルチャージしつつ闘い、攻撃力の上昇を活かそう。横斬りはブレイクされやすいので控えめに。

武器名	ソウルエッジ（完全体）	価格	7800
		攻撃力	1.5
		防御力	1
		リーチ	1
		体力減少値：3 CPUレベル：+1	

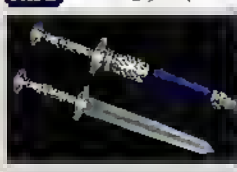
体力が減るかわりに、ズバ抜けた攻撃力を手に入れられる。各種中段技と⇩Ⓐ,Ⓑの2択でガンガン攻めよう。

武器名	シャムシール	価格	1200
		攻撃力	1
		防御力	1
		リーチ	1.25
		当たるとカウンター	

リーチが伸びるので、ⒶⒶなどが使いやすくなる。攻撃を受けるとすべてカウンターになるのは少し苦しい。

武器名	ダマスカス剣	価格	9800
		攻撃力	1.75
		防御力	0.5
		リーチ	1
		ガード不可能 CPUレベル：+1	

ガードできないのは苦しいが、能力はピカイチ。相手の技をガードインパクトで跳ね返し、反撃に転じろ！

武器名	バゼラード	価格	1600
		攻撃力	1
		防御力	0.7
		リーチ	0.9
		ブレイクしやすい	

防御力の高さはかなりのもの。リーチの短さは欠点だが、それほど重要ではない。対戦でも使う価値あり。

武器名	田舎土産	価格	12500
		攻撃力	0.8
		防御力	1.2
		リーチ	1
		CPUレベル：-1	

観光地によく売っているおなじみの木刀？　友だちとの対戦を長く楽しみたいときにでも使ってみよう。

武器名	月山	価格	2200
		攻撃力	1
		防御力	1
		リーチ	1
		武器消耗値：3 当てるとカウンター	

攻撃するたびにダメージを受けるかわりに、当てればすべてカウンターに。⇧Ⓐや↖or↙Ⓐがパワーアップ。

そのほか、こんなものも購入可能

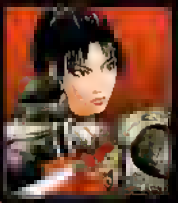
2Pカラーとはまた違ったワイルドさを見せる3Pカラー。大きくはだけた着流しに、口元には木枯紋次郎バリの楊枝が。チャプター1、10かエクストラチャプター1で購入可能。



↑基本購入価格は18000Gとかなり安めの設定となる。

武器等の価格は、各商品の対象キャラの使用率によって変動（上昇）します。

WEAPON MASTER CONQUEST



タキ TAKI

どんなミッションでも安定して勝ちを狙えるキャラクターだ。

タキのウェポンマスターモードでのCPU戦で重要な技はⒷⒶⓀ(3発目最大ホールド)。この技の3発目を出したら，ヒットしようとガードされようと，ダッシュからの投げが高確率で成立する。このパターンは2周目の後半でも有効だ。ただし，タキはリングアウト勝ちが必要なミッションだけは少々苦手。まともにリングアウトが狙える技は⇧Ⓐだけなので，こういったミッションにはタキにこだわらず，ソン・ミナなど，落とす技が豊富なキャラを選んだほうがいい。



⬆⇧Ⓐは相手の背後がリング際のときに狙いたい。

CPU戦の必勝パターン



⬆ⒷⒶⓀの最大ホールドがヒットした場合，CPUは受け身をとりやすい。起き上がりに投げを重ねていこう。

オススメの武器はコレだ！

もっともミッションが楽になる武器はクリス・ナーガだが，SCスピードアップ効果を持つ髪揃にも注目。この武器を装備してソウルチャージを行うと，技のモーションが全体的に速くなり，さまざまなメリットが得られるのだ。なかでも，その効果が顕著な技はⒷⒶ⇨Ⓚ。髪揃を装備して特定の条件が整えば，この連繋が連続ヒットし，さらにコンボまで狙えるようになる。ぜひ研究してほしい。



⬅一瞬でもソウルチャージすれば，カウンターヒット時にⒷⒶ⇨Ⓚが連続ヒット。



➡Lv.3まで溜めればノーマルヒットでもⒷⒶ⇨Ⓚがつながり、相手が浮くぞ。

髪揃を使用したコンボ

十字架(ⒷⒶ⇨Ⓚ)
- 天影狩(⇨Ⓚ)
- 鉄砲駆(⇨⇨Ⓑ)

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧

武器名	裂鬼丸＆滅鬼丸
価格	-
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1



ペナルティー能力のない武器は貴重。ひとりで多数を相手にしなければならないミッションではこれを使おう。

武器名	サイレントエッジ
価格	3000
攻撃力	0.8
防御力	1
リーチ	1.2



裂鬼丸＆滅鬼丸に次ぐスタンダードな武器。タキの弱点であるリーチの短さを補ってくれるため扱いやすい。

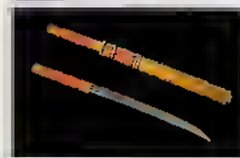
武器名	苦無
価格	600
攻撃力	1.2
防御力	0.7
リーチ	0.9



攻守に優れた武器だがリーチの短さがネック。とくに，8WAY RUNに強いⒶ⇨が弱体化するのは苦しい……。

武器名	髪揃
価格	4000
攻撃力	0.8
防御力	1
リーチ	1

SCスピードアップ



SCスピードアップ能力は攻撃力の低さを補って余りある。上級者が使用すると真価を発揮する武器である。

武器名	スライサー
価格	900
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1

ブレイクしやすい
当たるとカウンター



相手の横斬りをブレイクしやすいメリットよりも，攻撃を食らったときのリスクのほうが目につく武器だ。

武器名	ソウルエッジ(完全体)
価格	7800
攻撃力	1.4
防御力	0.6
リーチ	1

武器消耗値：3
CPUレベル：+1



攻撃力、防御力ともにトップクラスの能力を持つ。クリス・ナーガとどちらを選ぶかで好みが分かれるところ。

武器名	影斬
価格	1200
攻撃力	1
防御力	1.35
リーチ	1

貫通力：0.2



手数の多いタキにとって，貫通能力の利点は計り知れない。防御力の低さをどこまでカバーできるかが課題。

武器名	クリス・ナーガ
価格	9800
攻撃力	1.4
防御力	1
リーチ	1.2

被貫通値：0.1
SC体力回復
SC防御力ダウン
CPUレベル：+1



ガードの上から少し体力を削られること以外に，弱点らしい弱点はない。対人戦，CPU戦を問わず活躍する武器だ。

武器名	鎧通
価格	1600
攻撃力	1
防御力	1.3
リーチ	1

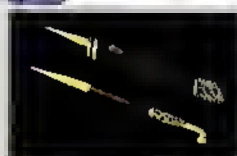
ガード不能SC：Lv.1



チャージレベル1で宿中Ⓑなどがガード不能になる。起き攻めに宿を多用する人は使ってみるといいだろう。

武器名	煙管
価格	12500
攻撃力	0.8
防御力	1.2
リーチ	1

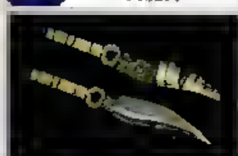
CPUレベル：-1



煙管とかいて"キセル"と読む。タキが愛煙家かどうかはさておき，基本的にメリットのないお遊び武器だ。

武器名	封魔釘
価格	2200
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	0.8

被貫通力：0.2
武器回復値：3



攻撃ごとに体力が回復するがリーチがなく，ガードも貫通される。手数の多いプレイヤーにはプラスに働きそうだ。

そのほか、こんなものも購入可能

タキの3Pカラーの元ネタは，『超絶倫人ベラボーマン』(1988)の"わや姫"と、マニアックな選択。チャプター2，サブチャプター4，エクストラチャプター2で購入可能だぞ。



⬆基本購入価格は42000G。ぜひともわや姫を体験しよう。

WEAPON MASTER CONQUEST



ヴォルド VOLD

武器の利点をチェックして、有効な攻撃を展開しよう!

対戦時、ヴォルドの攻撃手段としては、構えを駆使した闘いかたが効果的。しかし相手は理解度の低いCPUなので、無理な構えを使った攻撃は禁物。なるべく通常の攻撃で攻めていこう。まず、リーチが長い⇨⇨Ⓐ+Ⓑやコンボ始動である⇧Ⓚや⇨⇨Ⓚで展開していき、相手をリング際まで追い詰めたなら、下記の表の技を狙っていくと効率がいいぞ。

リングアウトを狙える技

技名	コマンド
ゲートオープナー	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ
ブレイングキャンサー	⇩Ⓐ+Ⓑ
ブラインドダイフ	⇖Ⓐ+Ⓑ
デスローズ	Ⓐ+Ⓚ

CPU戦で有効なコンボ

スコーピオンズテイル(⇧Ⓚ)→マカブールウェッジ(背向け状態で⇨Ⓑ)
ラチェットスクリーマー(⇨⇨Ⓚ)→イモータルベルチー(背向け状態で⇩Ⓐ+Ⓑ)
スコーピオンズクロー(立ち途中Ⓐ)→インセイントラップ1発止め(⇨⇨Ⓐ+Ⓚ)



⬅3つ目のコンボは、立ち途中Ⓐがカウンターヒットすると、相手が特殊なやられ状態となるので……。



➡追い討ちに⇨⇨Ⓐ+Ⓚがヒットする。ダメージが高い連続技なので、つねに狙えるようにしておう。

オススメの武器はコレだ!

ヴォルドの武器で、もっとも扱いやすいのは、防御力がアップするカーマ&マーラだ。従来の攻撃力を保ちリーチの長さも変わず、防御力だけ向上するため、とても扱いやすい武器になっている。このほかの武器は、どれもデメリットがあるため、慣れないうちは無理に使う必要はないだろう。まずはデフォルトの武器に慣れてから、ほかの武器を使おう。



⬅デフォルトのマナス&アユスで動かしかたを覚えよう。慣れてきたらほかの武器に変えること。



➡防御力が高いカーマ&マーラがオススメ。デメリットも少なく、純粋に防御力が高いので扱いやすい。

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧



武器名	マナス&アユス		
価格	-	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1

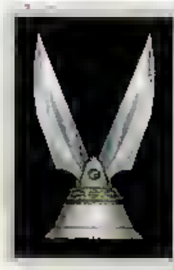
デフォルトの武器で、とくに固有の効力はつかない。もっともスタンダードな武器だ。



武器名	猫手		
価格	600	攻撃力	1.3
防御力	1	リーチ	1

当たるとカウンター

攻撃力は高くなるものの、相手から受けた攻撃がカウンター扱いになるので使いにくい。



武器名	トファナの鋏		
価格	900	攻撃力	1.3
防御力	1	リーチ	1

体力減少値:2

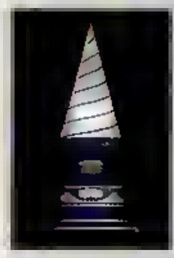
攻撃力は高くなるが、体力が徐々に低下するので、扱いが難しい武器になっている。



武器名	シェイム&ブレイム		
価格	1200	攻撃力	0.8
防御力	0.8	リーチ	1

ブレイクされにくい

早い段階から手に入る武器で、攻撃力は低くなるが防御力が高いので扱いやすいだろう。



武器名	アイアンラム		
価格	1600	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1

SC攻撃力アップ
SC防御力ダウン

ソウルチャージで攻撃力がアップするが、その反面、防御力も低下する特殊な武器。



武器名	ヘビージュル		
価格	2200	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1.1

ブレイクされやすい

ほかの効果はつかないものの、リーチが長くなるという利点があるため使いやすい武器だ。



武器名	カーマ&マーラ		
価格	3000	攻撃力	1
防御力	0.7	リーチ	1

ブレイクしにくい

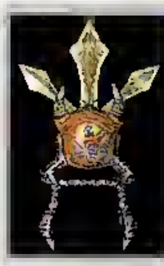
ヴォルドの持つ武器の中でもっとも防御力が高い。攻撃力も低くならないので使いやすい。



武器名	円月輪		
価格	4000	攻撃力	0.7
防御力	1	リーチ	1.1

ブレイクされにくい

若干ではあるが、リーチが長いところが利点。しかし、攻撃力が低くなるデメリットも。



武器名	ソウルエッジ(完全体)		
価格	7800	攻撃力	1.35
防御力	1	リーチ	1

貫通力:0.3
武器消耗値:3
CPUレベル:+1

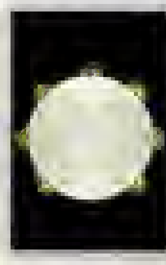
貫通力があるものの、攻撃するたびに体力が減ってしまうので、扱いにくい武器。



武器名	ギロチン		
価格	9800	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1.2

反動ダメージ:0.15
SC攻撃力アップ
CPUレベル:+1
SCの性能が良い

攻撃力アップするが、攻撃がヒットするとダメージに。



武器名	タンブーラ		
価格	12500	攻撃力	0.8
防御力	1.2	リーチ	0.85

CPUレベル:-1

すべてにおいてマイナス部分が目立つ武器。まさに好みで使うような武器といえる。

そのほか、こんなものも購入可能

ヴォルドの3Pカラーは、地球外生命ライクな仮面を被って登場。チャプター3、10かエクストラチャプター1、2で、基本購入価格22000Gで購入可能となっている。



⬆あやしさ満点の3Pカラー。ちょっとギー●ー風かな。

武器等の価格は、各商品の対象キャラの使用率によって変動(上昇)します。

WEAPON MASTER CONQUEST



ナイトメア NIGHTMARE

新しい武器を入手することで、多彩な攻撃がくり広げられる。

ナイトメアの持ち味は、リーチの長い武器からの攻撃。そのため中間距離からの攻撃が主体となる（武器の選択も重要な要素）。下記の表組にある、さまざまな連撃がCPUには効果的だ。とくに立ち途中ⒶⒶはリーチが長く、横切りの中段スタートなので回避される心配がない。しゃがみ状態を作り出せる⇩Ⓚからくり出せば、強力な連撃となるぞ。このほか、発生の速い⇨Ⓐも組み込もう。

リーチを活かした連撃
メイルシュトローム（立ち途中ⒶⒶ）
ダークハイキック（Ⓚ）→クイックスピンラッシュ（⇨Ⓐ）
アクセルヘッドアッパー1発止め（⇧Ⓚ）→ライドスラッシャー（⇨⇨Ⓐ）

CPU戦で有効なコンボ
フルスイングスプリッター（立ち途中Ⓑ）→テラーストンパー［チーフ・ホールド中Ⓑ］
ジェイドクラッカー（⇨Ⓚ）→シャドウスライサー（⇧Ⓐ）



←⇨Ⓚがカウンターヒットすると、相手が吹き飛びのやられ状態になるので……。



➡間髪いれずに⇧Ⓐで追い討ちしよう。確認もしやすいため、狙いやすいぞ。

オススメの武器はコレだ！

ナイトメアいちばんのオススメ武器は、徐々に体力が回復するソウルキャリバーだ。攻撃力や防御力などはデフォルトのソウルエッジと同様で、デメリットはないに等しい。あえて言うならCPUのレベルが若干上がる程度で、それほど問題にはならないはずだ。このほかには、防御力の高いレクイエムも扱いやすい武器だ。慣れないうちは、デフォルトの武器とレクイエムを使おう。



ソウルキャリバー

←徐々に体力が回復するソウルキャリバーは、体力が回復しないステージで重宝。



レクイエム

➡防御力が高いレクイエムもオススメ。攻撃力、リーチも変わらず使いやすい。

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧

武器名	ソウルエッジ
価格	-
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1



初期状態から持っている武器で、もっともスタンダード。特殊条件のステージ以外はこの武器で。

武器名	ファウスト
価格	3000
攻撃力	1
防御力	0.7
リーチ	1



武器消耗值：3
SC－撃攻撃力アップ

ソウルチャージすることで攻撃力が増すが、攻撃するたびにダメージを受けてしまうデメリットもある。

武器名	フランベルジュ
価格	600
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1



貫通力：0.3
被貫通力：0.3

相手にガードさせても若干ダメージを奪うことができる武器だが、自分もガード時には体力が削られてしまう。

武器名	ソウルエッジ（成長体）
価格	-
攻撃力	1.2
防御力	1
リーチ	1



体力回復值：2
被貫通力：0.2

攻撃力が高く、徐々に体力が回復するものの、ガードしても体力が削られてしまう。短期戦に向いている武器。

武器名	ジャイアントバスター
価格	900
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1



武器消耗值：3
ブレイクしやすい
SCの性能が良い

ソウルチャージの展開が早くなるものの、攻撃するたびにダメージを受けてしまうので扱い難い武器だ。

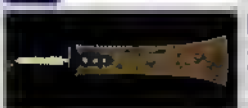
武器名	ソウルエッジ（完全体）
価格	7800
攻撃力	1.4
防御力	0.6
リーチ	1



体力減少值：3
SC体力減少
SC攻撃力アップ（強）
CPUレベル：+1

すべての性能が高いのだが、少しずつ体力が奪われてしまう欠点もある。この武器も、おもに短期戦に使おう。

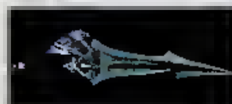
武器名	巨鉄板
価格	1200
攻撃力	1
防御力	0.7
リーチ	1



貫通力：0.2
反動ダメージ：0.15
ガード不能SC：Lv.1

防御力が高く、ガードさせると体力を削れるが、相手にヒットさせると自分もダメージを受けてしまう。

武器名	ソウルキャリバー
価格	9800
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1



体力回復值：3
ブレイクされやすい
CPUレベル：+1

攻撃力、防御力とも基本値で徐々に体力も回復する。購入できるのであれば、かならず入手しておきたい武器だ。

武器名	グラム
価格	1600
攻撃力	1.3
防御力	1
リーチ	1



当たるとカウンター

攻撃力が高いかわりに、相手から受けた攻撃はカウンターヒット扱いになるというデメリットがある武器。

武器名	ガレーオール
価格	12500
攻撃力	0.8
防御力	1.2
リーチ	1



CPUレベル：-1

利点となるところがひとつもなく、もはや趣味の段階レベル。意外と見た目と合ってるところが利点か!?

武器名	レクイエム
価格	2200
攻撃力	1
防御力	0.7
リーチ	1



ブレイクしにくい
ブレイクされにくい

攻撃力とリーチは平均的で、防御力が高くなっている。デフォルトの武器と同様で、とても扱いやすい武器だ。

そのほか、こんなものも購入可能

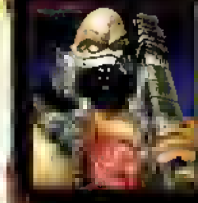
ナイトメアの3Pカラーは「ソウルエッジ」のジークフリート・シュタウフェンか？ チャプター4かエクストラチャプター1で購入可能。そのほかステージ8-6でも獲得可能だ。



⬆基本購入価格は22800G。本来の彼（？）で闘おう！

WEAPON MASTER CONQUEST

アスタロス
ASTAROTH



武器を変えることで、大きな変化は少ないものの確認は必要。

アスタロスの最大の利点は、長いリーチにある。この特徴を活かして闘えば、CPUにもそれほど苦戦はしないだろう。まず、スタート位置などの距離からはⒶⒷや⇩Ⓐといった、けん制技を主体にし、ここから連繋を組み立てていく。相手がリング際の場合には、突進力があり、なおかつリングアウトを狙いやすい⇨⇨Ⓚなども視野に入れて闘おう。

近距離で活躍する連繋
ムクスーザ（⇦Ⓐ）→ロディラオン（⇨Ⓑ）
ロツェリオ（ⒶⒷ）→スルバルト（⇨⇨Ⓚ）
エル・アークリオン（ⒷⒷ⇨）→ヴィメル（⇦Ⓑ）
カーズファーザ1発止め（⇧Ⓚ）→各種投げ技

CPU戦で有効なコンボ
1 メルファディア（Ⓑ+Ⓖ●）→ムズールヴィシア（⬇or⬆Ⓑ）
2 ロディアス（⇨Ⓚ）→ヴィサリオン（⇨⇨Ⓑ）



⬅1のコンボは投げ技から狙えるものだ。投げを決めてから方向パッドを⇩⇩or⇧⇧といれると出しやすいぞ。



➡2のコンボはカウンター限定。コンボ始動の⇨Ⓚがカウンターヒットしたら、そのまま⇨⇨Ⓑを入力しよう。

オススメの武器はコレだ！

アスタロスの特徴である、長いリーチを最大限に活かすのであれば、貫通力のあるテラームーンがオススメ。離れた間合いでのⒶⒷは、かわされることなく確実にガードさせられるので、若干ではあるが体力を削ることが可能。パワーキャラだけにカウンター効果を得るタバールも強力。ただし、相手の攻撃を防御しても体力を削られるので防御面に注意したい。

テラームーン



⬅離れた間合いからの攻撃が得意なだけに、体力を削れるテラームーンは魅力的。



タバール

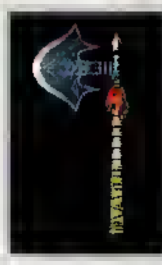
➡ヒットさせるとカウンター扱いになるタバールも強力。コンボなどの始動技を狙え。

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧



武器名	クルトゥエス		
価格	-	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1

アスタロスのスタンダードな武器。特徴はとくになく、もっとも扱いやすい武器。



武器名	南蛮斧		
価格	3000	攻撃力	1.3
防御力	1	リーチ	1

被貫通力：0.2
ブレイクしやすい

攻撃力は高くなるものの、ガードしても体力が減らされてしまう。軽視していいだろう。



武器名	ウォーハンマー		
価格	600	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	0.9

ガード不能SC：Lv.1
SCスピードダウン
SC攻撃力アップ

ソウルチャージLv.1で攻撃力がUPするものの、特化するほどの効力は得られない。



武器名	ブローバ		
価格	4000	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1.2

武器消耗値：3
SC体力回復

ソウルチャージで体力が回復するものの、攻撃するたびに体力が減るので使いにくい。



武器名	テラームーン		
価格	900	攻撃力	1
防御力	1.3	リーチ	1

貫通力：0.2

相手にガードさせた状態からも体力を削れる武器。リーチの長い技が多いだけに強力。



武器名	ソウルエッジ（完全体）		
価格	7800	攻撃力	1.2
防御力	1	リーチ	1

体力減少値：2
ガード不能SC：Lv.1
CPUレベル：+1

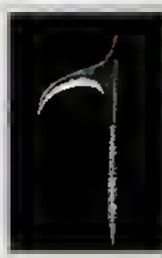
徐々に体力が奪われてしまうものの、攻撃力が高いのが唯一の利点ともいえる。



武器名	バトルアックス		
価格	1200	攻撃力	0.7
防御力	0.7	リーチ	1

ブレイクされにくい

防御力が高くなるぶん、攻撃力も低くなる。防御面に自信がない場合はオススメの武器。



武器名	タナトス		
価格	9800	攻撃力	1
防御力	0.6	リーチ	1

体力吸収：0.75
ガード不可能
CPUレベル：+1

防御力は高いものの、ガードができないため、もっとも使いにくい武器になっている。



武器名	グレートモール		
価格	1600	攻撃力	1.2
防御力	1	リーチ	0.9

ブレイクされにくい

若干リーチが短くなるが、攻撃力がUPするので、時間が関係するステージでは重宝する。



武器名	石塊		
価格	12500	攻撃力	0.8
防御力	1.2	リーチ	0.9

CPUレベル：-1

特筆すべきところはなく、まさに好みで使う武器。防御面もデフォルトより低い。



武器名	タバール		
価格	2200	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1

被貫通力：0.2
当てるとカウンター

攻撃をヒットさせるとカウンター扱いになるため、⇨Ⓚなどのコンボ始動技が強力になる。

そのほか、こんなものも購入可能

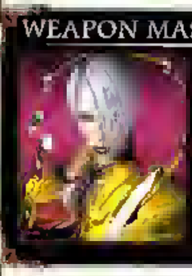
アスタロスの3Pカラーは、もう何でもアリ！の緑色の怪人。チャプター5、もしくはエクストラチャプター1で入手可能。基本購入価格は17000Gと、じつは最安値の設定だ。



⬆さすがはヴォルドと対をなす異形キャラ。気味悪いです。

武器等の価格は、の対象キャラの使用率によって変動（上昇）します。

WEAPON MASTER CONQUEST



アイヴィー IVY

基本となる立ち回りにリングアウト狙いの技を組み込もう!

CPU戦でリングアウト狙いの要は，↓↗←Ⓑ→メタエレム・ジルフェ中ⒶⒶⒶ。リング際までの距離が遠い場合は，メタエレム・ジルフェ中→→Ⓚ→メタエレム・ジルフェ中Ⓚの空中コンボやメタエレム・ジルフェ中↓Ⓐの下段投げを狙おう。



←遠距離タイプに対しては，↓↗←→鞭状態Ⓐ+Ⓑとすれば構えを潰されにくい。



→上・上・上段連続とはいえ，攻撃範囲が広く，走りも潰しやすいので有効だ。

メタエレム・ジルフェのプロセス

↓↗←→Ⓐ+Ⓑ ▶ ↓↗←Ⓑ ▶ ジルフェ中ⒶⒶⒶ / ジルフェ中↓Ⓑ / ジルフェ中→→Ⓚ



対CPU戦用　有効コンボ

ライオット ゴースト(↙or↑or↘Ⓐ+ⒷⒶ)→ケイジ ランブラー(↑Ⓑ+Ⓚ)

オススメの武器はコレだ!

いちばんのオススメは，ソウルチャージLv.1で→Ⓑ+Ⓚなどがガード不能となるカレイドスコープ。攻撃ごとに体力を消費するデメリットはあるが，ガード時の削り性能で十分に補うことが可能。対等な条件のミッションなら無類の強さを発揮してくれる。



←攻撃ごとの消費ダメージも，リーチを活かした技を使えばガードでもとが取れる!



→インパクト後などの有利な状況で，SC→Ⓖキャンセル→↗Ⓑ+Ⓚが強力だ。

ガード不能になる固有技リスト

技名	コマンド	備考
アカシャ　アバス	↓↗→Ⓑ	–
スパイラルキャスト	←Ⓐ+ⒷⒷ	2発目のみ
ソーン　バインド	→or➡Ⓑ+Ⓚ	ホールドのみ
ジルフェ　フェンサー	ジルフェ中Ⓑ+Ⓚ	→方向のみ

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧

武器名	バレンタイン
価格	–
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1



アイヴィーみずからが生み出した，剣にも鞭にもなる変幻自在な蛇腹剣。全キャラ中で最長のリーチを誇る。

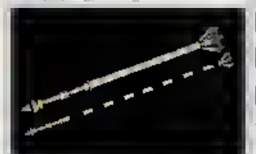
武器名	ミラージュブレード
価格	600
攻撃力	0.6
防御力	1
リーチ	1



ガード不能SC：Lv.2

攻撃力が低く，かわりにソウルチャージLv.2で一部の技にガード不能効果を付加するが……微妙な性能。

武器名	ワイズマンフレイル
価格	900
攻撃力	1
防御力	1.45
リーチ	1



武器回復値：3

攻撃するたびに体力回復が可能。体力ゲージが回復しない，多人数形式の連戦ミッションなどで有効な武器。

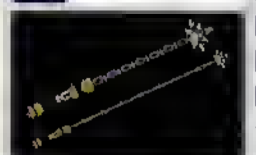
武器名	夢幻刃
価格	1200
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1



貫通力：0.2
ブレイクされやすい

デフォルト武器の強化版に相当する武器。唯一，違っているのはガード時の相手の体力を少量削れる点だけ。

武器名	グーテンタッグ
価格	1600
攻撃力	1.35
防御力	1
リーチ	1



武器消耗値：3
ブレイクしやすい

基本攻撃性能にもっとも優れた武器。ただし，攻撃するたびに体力を消費するデメリットが致命的でもある。

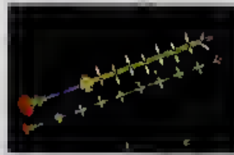
武器名	バイパーエッジ
価格	2200
攻撃力	1.3
防御力	1
リーチ	1



ブレイクされやすい

攻撃力のみ強化された武器。相殺されやすい性質については，気にならないレベルなので比較的扱いやすい。

武器名	アルラウネ
価格	3000
攻撃力	1.2
防御力	0.75
リーチ	1



被貫通値：0.3

攻撃力&防御力ともに優れたに強化武器。長いリーチを活かせばガード時の体力消費も気にならないレベル。

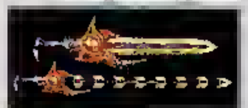
武器名	デーモンテイル
価格	4000
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1



ブレイクしにくい
SC攻撃力アップ

ソウルチャージ性能のみを強化した武器。デフォルト武器同様に扱いやすいが，これといった特徴もない。

武器名	ソウルエッジ(完全体)
価格	7800
攻撃力	1.2
防御力	1
リーチ	1



体力減少値：2
SC体力減少
SC攻撃力アップ(強)
SC防御力アップ
CPUレベル：+1

ソウルチャージで攻撃&防御力を大幅に強化可能な武器だが，実際には体力が減り続けるので扱いづらいといえる。

武器名	カレイドスコープ
価格	9800
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1



貫通力：0.6
武器消耗値：3
ガード不能SC：Lv.1
CPUレベル：+1

攻撃ごとに体力を消費するが，トータルバランスで名実ともに最強と呼べる武器。ぜひとも手に入れたい一品だ。

武器名	P.アイヴィーブレード
価格	12500
攻撃力	0.8
防御力	1.2
リーチ	1



CPUレベル：-1

バレンタインの制作過程に生まれたプロトタイプ。攻撃力&防御力ともに低く，これといった特徴はない。

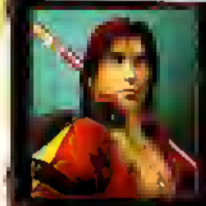
そのほか、こんなものも購入可能

アイヴィーの3Pカラーはチャプター6かサブチャプター4で購入可能となっている。基本購入価格は22500Gと低めの設定なので，小銭を貯めたら購入しよう。赤が刺激的だぞ。



↑ボンテージ風のコスチュームだけに武器も合わせたい?

WEAPON MASTER CONQUEST



キリク KILIK

CPU戦では、使える技が絞られる。手堅く勝利をつかもう。

CPU戦で主力になる技は、なんといっても⇩⇧⇦Ⓐ。リーチが長いためやや離れた間合いからでも攻撃できるうえ，ヒット率も非常に高い。これでダウンを奪ったら，すぐさま再度⇩⇧⇦Ⓐを出そう。CPUが起き上がったところに高確率でヒットするぞ。また，ダウンさせられたときにもⒶ+Ⓚで同じ技が出せる。これも活用していこう。

CPU戦で有効な技はこの3つ

牽覩閃 ⇩⇧⇦Ⓐ	この技だけでもかなり勝ち抜ける。中距離だけでなく，近距離でも使える。
樹荐 ⇦Ⓚ,Ⓑ	当たればダウンを奪えるのが大きなポイント。近距離戦で活用していこう。
翔泉 立ち途中Ⓚ,Ⓑ	起き上がり攻撃に使うと，カウンターヒットしやすい。その後はコンボへ。



←⇩⇧⇦Ⓐは，近距離で使っても強い。相手の技をかわしつつヒットすることが多いうえ，⇩⇧⇦の部分で縦斬りをはじき返すこともある。



➡立ち途中Ⓚ,Ⓑは起き上がりに。1発目がカウンターヒットすれば浮かせ技まで連続ヒットし，コンボで大ダメージを与えられる。

オススメの武器はコレだ！

リーチが長いものや攻撃力の高いものは，デメリットも大きい。CPU戦を勝ち抜きたいなら崑崙竹を選ぼう。この武器は，攻撃をくり出すたびに自分の体力が回復するのが特徴。多段技を出せばその攻撃回数ぶん回復してくれるので，かなりのヒーリング効果が期待できるのだ。戦術の中に下のような技を多く組み込むと，闘いが楽になるぞ。

この技を使って体力回復！



戯砕陣
⇩or⇧☆Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ

技自体に縦斬りをかわす性質がある。相手がCPUなら，途中をガードインパクトで弾かれる心配もない。

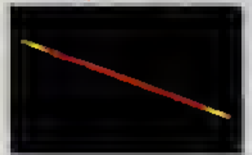


衆覇陣
⇩Ⓐ+Ⓑ

ダウンを奪ったあとに出そう。ダウン中の相手にも当たるので，起き上がりを攻めつつ体力を回復できる。

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧

武器名	滅法棍	価格	-
		攻撃力	1
		防御力	1
		リーチ	1



キリクがふだんから使っているデフォルトの武器。これを基準に，各武器の数値を見て性能を判断しよう。

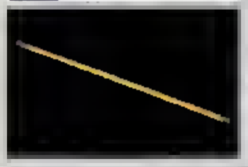
武器名	アムド	価格	3000
		攻撃力	1.35
		防御力	1
		リーチ	1



貫通力：0.2
武器消耗値：3

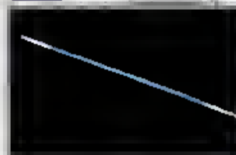
ガードの上から体力を削れるうえ，攻撃力も高い。⇩Ⓐなどの下段技と各種中段技を振り分けて攻めよう。

武器名	クォータースタッフ	価格	600
		攻撃力	1
		防御力	0.7
		リーチ	0.85



防御力の高さが長所。リーチが短いのは欠点だが，それほど気にならない。対戦でも扱いやすい武器だ。

武器名	デュエルロッド	価格	4000
		攻撃力	1
		防御力	1.3
		リーチ	1.3



SCスピードアップ
SC防御力ダウン

リーチが伸びるかわりに、防御力が低い。手堅く闘うのが得意な人にオススメだ。遠距離戦を重視しよう。

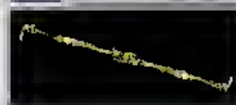
武器名	臨勝棍	価格	900
		攻撃力	1
		防御力	1
		リーチ	1



ブレイクしやすい
ブレイクされやすい

横斬りを主体とするキリクにとっては，ややうれしくない性能かも。⇩or⇧☆Ⓑなどの技を多めに使うといい。

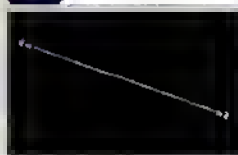
武器名	ソウルエッジ（完全体）	価格	7800
		攻撃力	1.4
		防御力	1
		リーチ	1



体力減少値：2
ブレイクしやすい
SCの性能が良い
CPUレベル：+1

通常の攻めのなかに⇩or⇧☆Ⓑなどの縦斬りを組み込み、ガンガン攻めよう。ソウルチャージが早くなる利点もある。

武器名	鉄棒	価格	1200
		攻撃力	1.3
		防御力	1
		リーチ	1



武器消耗値：3

攻撃するたびにダメージを受ける。対戦で使うなら，⇩Ⓐなど見切られにくい下段を確実に当てていこう。

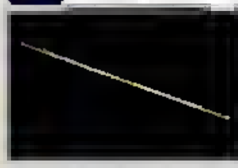
武器名	金箍棒	価格	9800
		攻撃力	1
		防御力	1.3
		リーチ	1.6



被貫通力：0.33
CPUレベル：+1

リーチの長さは全武器中随一。相手の技が届かない距離から⇩⇧⇦Ⓐなどで攻め，欠点をうまくカバーしたい。

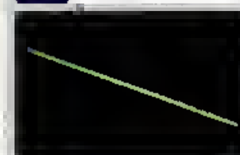
武器名	崑崙竹	価格	1600
		攻撃力	1
		防御力	1
		リーチ	1



武器回復値：3
ブレイクしにくい

ブレイクしにくくなる欠点は，それほど大きく影響しない。積極的に多段技を使って体力を回復しよう。

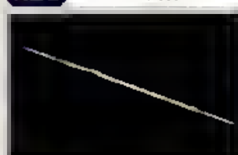
武器名	竹竿	価格	12500
		攻撃力	0.8
		防御力	1.2
		リーチ	1



CPUレベル：-1

お約束。長所のない武器。攻撃力と防御力以外は滅法棍と同じなので，扱いにくくはない。練習試合用!?

武器名	六尺棒	価格	2200
		攻撃力	1
		防御力	1
		リーチ	1.3

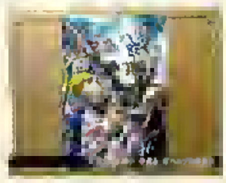


当たるとカウンター

リーチの長さはおもに対戦で威力を発揮する。相手との距離を離して手堅く闘えば，短所もカバーできる。

そのほか、こんなものも購入可能

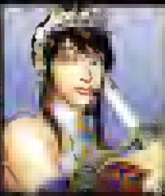
残念ながらキリクには3Pカラーが用意されていない。チャプター7で入手できるアートギャラリーのスペシャルでも見てガマンしよう。基本購入価格は4700Gとなっている。



⬆メインのイラストやソウルエッジのCGが閲覧可能だ。

武器等の価格は，各商品の対象キャラの使用率によって変動（上昇）します。

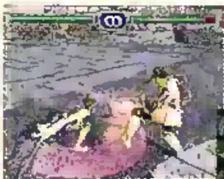
WEAPON MASTER CONQUEST



シャンファ XIANGHUA

空中コンボでリング際へ追い込んで、一気に勝負を決めろ!

対CPU戦では、⬅or⬆方向の走りで間合いを詰めてから、上段避け性能を持った⇧Ⓐ Ⓚを狙っていくのが基本。本来はカウンターでなければ連続ヒットしないが、CPU相手な52発目の上段キックがヒットしやすいのでオススメ。リングアウトできない場合でも⇧Ⓑの追い討ちが狙えるぞ!



⬅左側に吹き飛ばす技を持たないので、正面～右側がリング際となる位置取りを。



➡⇧ⒶⓀの2発目ヒット後は、お互いの間合いが近ければ⇧Ⓑの追い討ちが入る。

リングアウトを狙える主要技リスト

技名	コマンド	方向
尚明剣(ショウメイケン)	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ	正面
紅明剣(コウメイケン)	⇧Ⓑ+Ⓚ	正面
遊歩紅明剣(ユウホコウメイケン)	Ⓐ+ⓀⒷ	正面
翻掃脚(ホンソウキャク)	⇧ⒶⓀ	右前方
靡龍脚(ビリュウキャク)	⇨Ⓚ	右側

オススメの武器はコレだ!

数ある武器の中では、カウンター効果が付加されたSキャリバー(イヴィル)がオススメ。主要技の多くがカウンター時に強化されるため、多少のマイナス要素を差し引いても強力。同じカウンター効果を持ったノーザンスターも悪くないが……、こちらは被カウンター効果付きなので要注意だ。



⬅⇧ⒶⓀが連続ヒットするので、対CPU戦では最強の組み合わせともいえる。



➡崩れなどを誘発したあとは、⇧Ⓑ→⇧⇧ⓀⒶの空中コンボでダメージを取っていく。

カウンターで強化される主要技リスト

技名	コマンド	備考
清麗歌(セイレイカ)	ⒶⒶⒷ	連続ヒット
翻掃脚(ホンソウキャク)	⇧ⒶⓀ	連続ヒット
累環律(ルイカンリツ)	⬅or⬆Ⓑ	連続ヒット
昂霧(コウム)	⇦Ⓐ+Ⓑ	崩れ誘発
回蹄斬(カイテイザン)	⬅or⬆Ⓐ	よろけ誘発

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧

武器名	無名	価格	-
		攻撃力	1
		防御力	1
		リーチ	1



初期装備のデフォルト武器。形見であった護法剣(キャリバー)のかわりに、謎の老人から授かった武器。

武器名	護法剣	価格	3000
		攻撃力	1
		防御力	1
		リーチ	1



ブレイクしにくい
ブレイクされやすい
SC体力回復

ソウルチャージのモーション中に体力回復可能な多人数ミッション向きの武器。ダウンを奪ったらチャージで回復だ。

武器名	カルド	価格	600
		攻撃力	0.7
		防御力	1
		リーチ	0.9



ガード不能SC:Lv.2

リーチの短さは気にならないが、攻撃力の低さがネック。⇩⇧⇩Ⓑ+Ⓑから連繋でガード不能技が狙える。

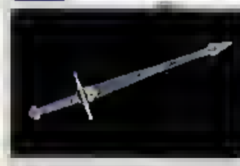
武器名	青嵐	価格	4000
		攻撃力	1.2
		防御力	1.2
		リーチ	1.2



ブレイクされやすい

特殊な効果こそ持たないが、リーチ&攻撃力に優れた武器。防御力は若干低めだが、地味ながらも強いぞ。

武器名	ノーザンスター	価格	900
		攻撃力	1
		防御力	1
		リーチ	1



当てるとカウンター
当たるとカウンター

カウンター&被カウンター効果付きの武器。それ以外に特徴はなく、デフォルト武器と同じ感覚で扱える。

武器名	ソウルエッジ(完全体)	価格	7800
		攻撃力	1.2
		防御力	1
		リーチ	1



攻撃面がもっとも強化されている武器。ただし、攻撃するたびに体力が減っていくので、短期決戦向けの武器といえる。

武器消耗値:3
ガード不能SC:Lv.1
CPUレベル:+1

武器名	Sキャリバー(イヴィル)	価格	-
		攻撃力	1
		防御力	1.3
		リーチ	1



カウンター効果がついた武器で、防御力はやや低め。ソウルチャージのモーション中は、体力が少しずつ減少していく。

当てるとカウンター
SC体力減少
SC攻撃力アップ

武器名	ソウルキャリバー	価格	9800
		攻撃力	1.2
		防御力	1
		リーチ	1



攻撃力強化&攻撃するたびに体力が回復していく武器。とはいえ、被カウンター効果がついてるために扱いが難しい。

武器回復値:2
ブレイクされやすい
当たるとカウンター
CPUレベル:+1

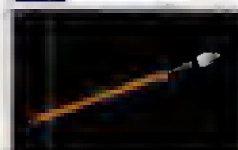
武器名	コピス	価格	1600
		攻撃力	1
		防御力	1
		リーチ	0.9



貫通力:0.4

ガードする相手の体力を削れる効果を持つ武器。近距離戦を積極的に挑んで、ⒶⒶⒷなどで体力を削ろう。

武器名	筆	価格	12500
		攻撃力	0.8
		防御力	1.2
		リーチ	1



CPUレベル:-1

見た目を重視したおもちゃ武器(?)。筆で軌道を描きながら攻撃し、ヒット時には"ベチャ"と効果音が鳴る。

武器名	七星刀	価格	2200
		攻撃力	0.8
		防御力	1.2
		リーチ	1.2

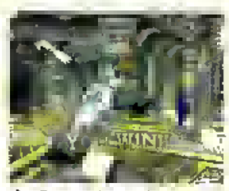


ブレイクしやすい

リーチに優れた武器。攻撃力&防御力は若干低めだが、かわりにブレイクしやすい特殊効果を持つ。

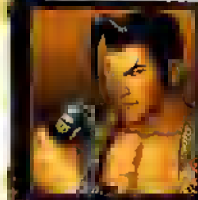
そのほか、こんなものも購入可能

シャンファの3Pカラーは黒と白を基調にしたシックなミニチャイナドレス。チャプター7、サブチャプター4、エクストラチャプター2で購入可能。基本購入価格は24000Gとなっている。



⬆1P、2Pカラーとは違い、チラリズムを堪能できる。

WEAPON MASTER CONQUEST



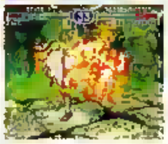
マキシ
MAXI

殺人的な破壊力! タイマン勝負ならマキシにおまかせ!

CPU戦のカギを握るのはⒷⒶⓀ。この技がヒットするとCPUは高確率で受け身を取るので，起き上がり際に投げ技を重ねよう。ⒷⒶ～玉衝ⓀⓀなども命中率は高いが，起き上がりを攻めにくくなるので使用は控えめに。また、マキシはリングアウト勝ちも得意。下表の技を使い分ければ，後ろ以外のあらゆる方向に相手を吹き飛ばせる。

リングアウトを狙っていける技

正面	浪女寄(しゃがみ⇧ⒶⒶⒶ)
正面	駆け龍鳴(立ち途中ⓀⓀ)
右方向	追い海月(⇧Ⓐ+Ⓚ)
右方向	裏骸挫き(⇨Ⓚ)
左方向	骸挫き(⇦Ⓚ)



⬅⇦Ⓚと⇨Ⓚは横方向に落とせる。

オススメの武器はコレだ!

飛燕 スピードアップ効果をフル活用

飛燕装備時にソウルチャージを使用すると，ノーマルヒットでも⇦ⒷⒷがつながる。チャージLv.1でガードブレイクが発生する技も併用すれば，強力な攻めを展開できるだろう。



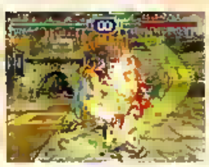
⬆チャージLv.3まで溜めた場合は，⇦ⒷⒷⓀが最後まで連続ヒットになる!

チャージレベル1でガードブレイク効果が発生する技

巡り海龍 保存中Ⓑ	ガードブレイクは発生するが，相手の硬直中に決められる技がない……。
浪華弾き ⬅or⬇Ⓑ	ガードブレイク後は玉衝中ⓀⓀと，構えを解除しての⇨Ⓐ+Ⓑで2択となる。
龍影割り ⇨⇨Ⓑ	硬直中に決まる技はないが，七星転生で構えを変化させつつ攻めるといい。

ヴァジュラ 鬼神のごとき攻めを展開

ガードができなくなるヴァジュラだが，攻撃力は凄まじく，⇨Ⓐ+Ⓑ～玉衝Ⓚが2回決まれば相手を倒せるほどだ。また，チャージLv.1でガード不能になる技もうまく活用しよう。



⬆一瞬でもソウルチャージを行えば，⇨⇨Ⓑと Ⓑ⇩がガード不能になる。強烈!

チャージLv.1でガード不能になる技

龍影割り ⇨⇨Ⓑ	リーチを活かし遠くから狙うといい。8WAY RUNでかわされやすいのが弱点。
潮分ち Ⓑ⇩	モーションが見切られにくいうえに，ヒットすれば凄まじいダメージを与える。

ヴェポンマスターモードの販売アイテム一覧

武器名	価格	攻撃力	防御力	リーチ	特殊効果
蘇竜集	-	1	1	1	



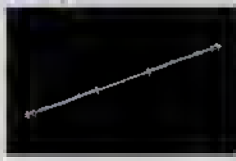
マキシが最初から持っている武器。短所がないのが最大の長所といった感がある。バランス派にオススメだ。

武器名	価格	攻撃力	防御力	リーチ	特殊効果
フレイル改	3000	1	1	1.2	被貫通值：0.2



不撓とは異なり，切り技のすべてのリーチが長くなる。被貫通のペナルティーをどう克服していくかが課題だ。

武器名	価格	攻撃力	防御力	リーチ	特殊効果
鉄龍	600	0.7	1	1	ブレイクしやすい



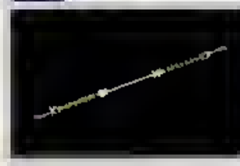
相手の横斬りをブレイクしやすいが，戦闘中はその効果をあまり実感できない。利用価値は低めといえる。

武器名	価格	攻撃力	防御力	リーチ	特殊効果
飛燕	4000	1	1	1.15	武器消耗值：3 SCスピードアップ SC防御力ダウン



SCスピードアップは魅力的。独自の攻めを組み立てよう。

武器名	価格	攻撃力	防御力	リーチ	特殊効果
連ね小柄	900	1	1.3	1.15	



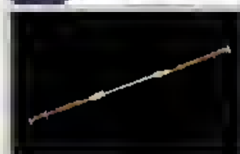
リーチが延長され，ⓀⒷなど主力クラスの切り技がのきなみパワーアップ。ただし，防御力の低さには注意。

武器名	価格	攻撃力	防御力	リーチ	特殊効果
ソウルエッジ(完全体)	7800	1.3	1	1	体力減少值：3 貫通力：0.4 CPUレベル：+1



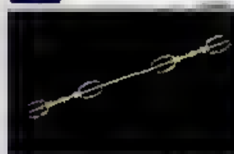
貫通力があるので，手数で上回れる相手に対して有効である。

武器名	価格	攻撃力	防御力	リーチ	特殊効果
崩汀原	1200	1.3	1.3	1	



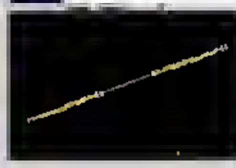
攻撃力がアップするかわりに，防御力が低下する。腕に自信のあるプレイヤーにとっては扱いやすい武器かも。

武器名	価格	攻撃力	防御力	リーチ	特殊効果
ヴァジュラ	9800	1.5	1	1	ガード不能SC：Lv.1 ガード不可能 当てるとカウンター CPUレベル：+1



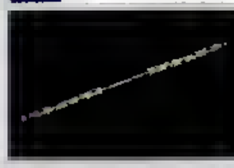
攻撃を2回当てれば勝ちという破壊力に酔いしれてみよう。

武器名	価格	攻撃力	防御力	リーチ	特殊効果
雷鳴	1600	1	1	1	反動ダメージ：0.1 SC攻撃力アップ



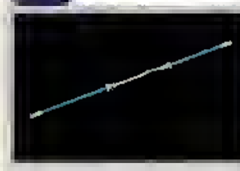
ソウルチャージ中に攻撃を当てても効果が切れないのはうれしいが，飛燕のおかげで日の目を見ない武器かも。

武器名	価格	攻撃力	防御力	リーチ	特殊効果
虫喰	12500	0.8	1.2	1	CPUレベル：-1



木材の切れ端でできた練習用の武器。その昔，マキシはこれを使ってヌンチャクの修行を積んだ……らしい。

武器名	価格	攻撃力	防御力	リーチ	特殊効果
不撓	2200	1.2	1	1.2/1	ブレイクされやすい



一部の技の射程が長くなる。横斬りをブレイクされやすくなるものの，攻撃力も上がるため悪くない武器だ。

そのほか、こんなものも購入可能

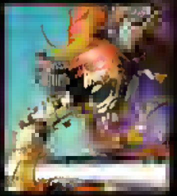
マキシには3Pカラーは用意されておらず残念なところ。チャプター2で，CPUどうしの対戦を観戦できるモード，バトルシアターが購入可能なので，そちらを楽しむことにしよう。



⬆基本購入価格は4000Gとかなりお安めな設定だぞ。

武器等の価格は，各商品の対象キャラの使用率によって変動(上昇)します。

WEAPON MASTER CONQUEST



吉光 YOSHIMITSU

CPU戦では接近戦より遠距離技の性能が大事。技を厳選！

CPUキャラは全般的な特徴として、こちらとの間合いをあまり正確につかんでいないという点が挙げられる。そのため、たとえ接近戦が強力なキャラでも、間合いを離してリーチの長い技を当てていくのが効果的な攻め手となる。吉光の場合、CPU戦でとくに有効な技は以下のふたつ。間合いを調節しながらこれらをくり返すだけで、大半のミッションは労せずにクリアーできるはず。

CPU戦で有効な技

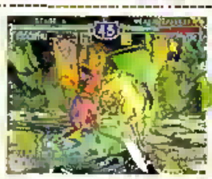
割目（⇨⇨Ⓑ+Ⓚ）





⬆上段を潜る前転から中段突きを出す。キャンセル可能だが、CPU戦では考えなくていい。先端を当てよう。

忍法陽炎（⇨⇨ⒷⒷ+Ⓚ）





⬆浮かせ技から側転へ連繋。ガード時はリングアウトに注意しながら忍法草薙(⇨⇨ⒷⒷ+ⓀⒶ+Ⓑ)まで出すのもいい。

オススメの武器はコレだ！

遠距離からの単発攻撃が有効なCPU戦では、単純に攻撃力の高い武器を選ぶのがいい。攻撃力が上がる武器はいろいろあるが、オススメはクセのない斬鉄剣かヒヒイロカネ。最高の攻撃力を持つソウルエッジ（完全体）を選ぶのも手だが、ガードがまったくできないという欠点がある。サブチャプター2など、最高レベルのミッションではインパクトを使いこなす必要が出てくる。上級者向けの武器だ。



斬鉄剣

⬅攻撃力が1.3倍になる。ブレイクされやすいのは気にしなくていい。安価な点も○。



ヒヒイロカネ

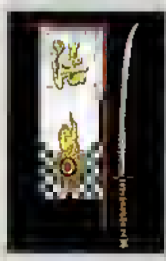
➡CPUレベルが上がるのがほぼ唯一の欠点。全体的にバランスの取れた武器だ。

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧



武器名	妖刀吉光		
価格	-	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1

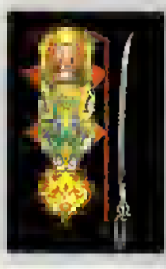
ヨシミツのデフォルト武器。武器攻撃は剣と鞘の2種でパラメーターが独立している。



武器名	白怒火		
価格	600	攻撃力	1.2
防御力	1.35	リーチ	1

ガード不能SC：Lv.2

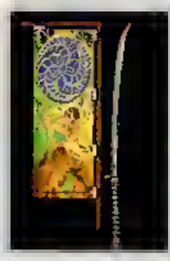
⇨⇦Ⓐ+Ⓑと地雷刃中⇦or⇩orⒷ、⇧or⇩Ⓐ+ⒷがSCレベル2でガード不能になる。



武器名	カスターネ		
価格	900	攻撃力	1.3
防御力	1	リーチ	1

ブレイクしやすい
当たるとカウンター

受けた攻撃がカウンターとなり実質上防御力が低い。総合的に白怒火と似たり寄ったり。



武器名	斬鉄剣		
価格	1200	攻撃力	1.3
防御力	1	リーチ	1

貫通力：0.3
ブレイクされやすい

縦斬りで横斬りをつぶされやすいが、これが決定打になる局面は少ない。オススメ武器。



武器名	ダー		
価格	1600	攻撃力	0.7
防御力	1	リーチ	1

当てるとカウンター

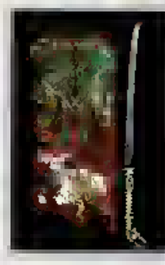
⇦ⒶⒷや⬇or⬆Ⓑがかなり使いやすくなるが、ダメージが低くどっちつかずの感あり。



武器名	景清		
価格	2200	攻撃力	1
防御力	1.3	リーチ	1.5/1

体力減少値：3
ガード不能SC：Lv.2

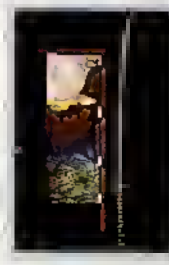
リーチが長いかわりに防御力ダウン+毒状態の白怒火、といった感覚。防御面が不安。



武器名	バカヤン		
価格	3000	攻撃力	1
防御力	1.3	リーチ	1

SCスピードアップ

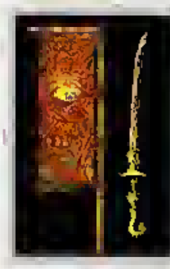
SCでスピードアップするが⇧ⒶⒷや⇩ⒶⒷがつながるわけではなく、総合的にいまいち。



武器名	物干竿		
価格	3000	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1.5/1

武器消耗値：3

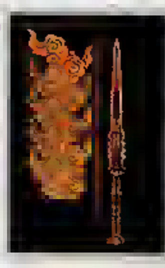
剣のリーチは伸びるが攻撃のたびに体力を消耗。攻撃力面のメリットも欲しいところ。



武器名	ソウルエッジ（完全体）		
価格	7800	攻撃力	1.4
防御力	1	リーチ	1

体力吸収：0.4
ガード不可能
CPUレベル：+1

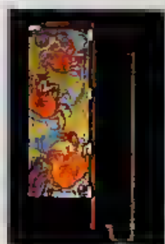
ガードできない点が痛いが基本性能は魅力。地味に回復もする。攻めまくるならコレで。



武器名	ヒヒイロカネ		
価格	9800	攻撃力	1.2
防御力	1.2	リーチ	0.9/1

SC攻撃力アップ（強）
SC防御力アップ（強）
CPUレベル：+1

剣リーチとCPUレベルに難ありだが、気になるレベルではない。SCも強力な安定武器。



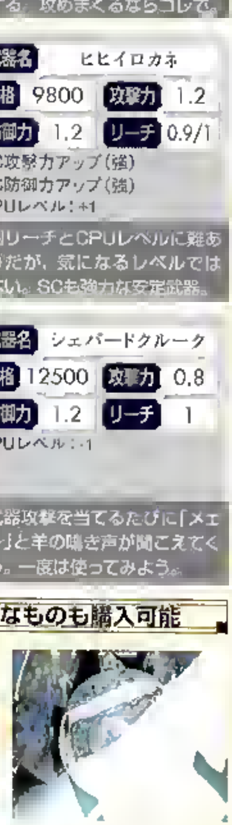
武器名	シェパードクルーク		
価格	12500	攻撃力	0.8
防御力	1.2	リーチ	1

CPUレベル：-1

武器攻撃を当てるたびに「メェ〜」と羊の鳴き声が聞こえてくる。一度は使ってみよう。

そのほか、こんなものも購入可能

吉光には3Pカラーは存在しない。かわりに吉光も登場したアーケード版『ソウルキャリバー2』のエンディングを閲覧すべし。エクストラチャプター2で購入可能。5000Gだぞ。



⬆ウェポンマスターモードのエンディングもどこかにある？

WEAPON MASTER CONQUEST



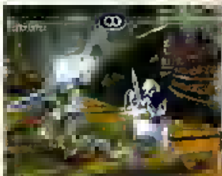
セルバンテス
CERVANTES

CPU戦では強引な攻めではなく、距離を保って手堅くだ。

CPU戦で使いやすいのは、相手の体勢を崩しやすい技だ。◁Ⓐは、カウンターヒットで崩れ状態が狙える攻撃。中距離からけん制で使っていこう。接近戦では、⌂Ⓐ+Ⓚが使いやすい。攻撃時に姿勢を低くするため、相手の攻撃をかわしてヒットさせることも可能だ。リングアウトを狙うならば⌂Ⓑ+Ⓚや⬅Ⓑ、➡Ⓐなどを使っていこう。



➡カウンターヒットで崩し効果が発生する、◁Ⓐ。中距離からけん制として使い、カウンターヒットを期待しよう。崩しからは連続技を。



⬅⌂Ⓐ+Ⓚは、ダウン効果のある下段回し蹴り。ガードされてもひたすら出そう。



➡リングアウトが勝利条件のミッションでは、⌂Ⓑ+Ⓚや⬅Ⓑを使っていこう。横斬りでは➡Ⓐ、⬅Ⓐが使いやすい。使い分けが重要。

オススメの武器はコレだ!

オススメしたい武器は、ソウルチャージでスピードアップするステュクス。最大ソウルチャージを行うとカウンター効果が持続し、いくつかの連繋が連続技へと変化する。単純にⒷ.Ⓑ.Ⓑが連続技になり、◁Ⓐからの⌂Ⓑ.Ⓑもカウンター扱いとなる。ⒷⒶのキリモミ状態から、連続技も狙えるぞ。

ステュクス使用で有効な連繋
SCブリジットウェイヴ(◁Ⓐ)→キャノンボールリフター(⌂Ⓑ.Ⓑ)
SCワイルドストーム(Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ)
SCシザースリフター(⌂◇Ⓑ)→ドレッドプレッシャー アフト(背中向けⒶ+Ⓑ)

ソウルチャージによるスピードアップ&カウンター効果持続で、連続技が増える。◁Ⓐ→⌂Ⓑ.ⒷとⒷ.Ⓑ.Ⓑの連続技は使いやすいぞ。ダウンを奪ったら積極的にソウルチャージを試みてみよう。



プレゲトン



⬅もうひとつのオススメ武器が、プレゲトン。ソウルチャージLv.1で、一部の技がガード不能になるのだ。とくに⇩⌂◁Ⓑが使いやすく、長距離から狙っていけるぞ。

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧

武器名 Sエッジ&ニルヴァーナ



価格	攻撃力	防御力	リーチ
-	1	1	1

セルバンテスの基本装備。当然使いやすく、ほとんどのミッションは、この武器でクリアーできる。

武器名 コキュートス

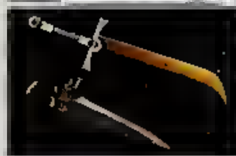


価格	攻撃力	防御力	リーチ
3000	1.3	1	1

反動ダメージ：0.15
ガード不能SC：Lv.1

ソウルチャージLv.1でガード不能技が作れるが、みずからもダメージを受けるのでミッションを選ぶように。

武器名 ファルシオン



価格	攻撃力	防御力	リーチ
600	1.2	0.7	0.9/1

リーチは短いが、攻守ともに優れている武器。リーチの短さは気になるほどではないので、オススメしたい。

武器名 ステュクス



価格	攻撃力	防御力	リーチ
4000	1	1	1

ブレイクしにくい
SCスピードアップ

ソウルチャージでスピードアップ。カウンター状態が維持できるので、さまざまな連続技が作れるぞ。

武器名 フィランギ

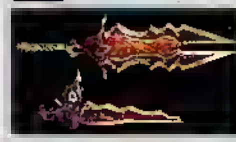


価格	攻撃力	防御力	リーチ
900	1	1	1

体力回復値：2
ブレイクされやすい

時間とともに体力回復する武器。基本性能は並なので、長期戦が予想されるミッションでは活躍するだろう。

武器名 ソウルエッジ(完全体)



価格	攻撃力	防御力	リーチ
7800	1.4	1	1

体力減少値：4
体力吸収：0.2
CPUレベル：+1

攻撃力は高いが、体力消費が激しいのが難点。難度の低いミッションでの短期決戦用。

武器名 二郎刀



価格	攻撃力	防御力	リーチ
1200	1	1	1.1/1

ブレイクされやすい

左手に持つ武器が、若干長くなっている。[illegible]◁Ⓐや➡Ⓐのリーチは伸びているが、実感するのは難しい。

武器名 レーテ



価格	攻撃力	防御力	リーチ
9800	1.5	1	1/1.44

武器消耗値：5
CPUレベル：+1

右手武器のリーチが伸びたことで⌂Ⓐや◁Ⓑ、ⒷⒶなどが使いやすくなっている。体力消耗が最大の難点だ。

武器名 アーケロン



価格	攻撃力	防御力	リーチ
1600	1	1	1

被貫通力：0.2
SC攻撃力アップ
SC防御力アップ

最大ソウルチャージでカウンター効果を維持できるため、Ⓑ.Ⓑ.Ⓑなどが連続技になるぞ。

武器名 模造刀



価格	攻撃力	防御力	リーチ
12500	0.8	1.2	1

CPUレベル：-1

デメリットばかりのお遊び武器。ポコポコと情けない音がする。しゃがみ状態Ⓐ+Ⓑを使うと、笑いを誘う。

武器名 プレゲトン



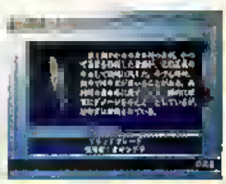
価格	攻撃力	防御力	リーチ
2200	1	1	0.9/1

貫通力：0.2
ガード不能SC：Lv.1

リーチは短いが、ソウルチャージLv.1でガード不能技が作れるのは使いやすい。[illegible]Ⓑが有効だぞ。

そのほか、こんなものも購入可能

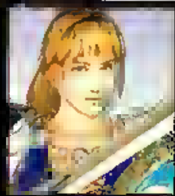
セルバンテスの3Pカラーは存在しない。各キャラの武器をまとめて見られるウェポンギャラリーでガマンしておこう。チャプター1で2000Gで購入することができるぞ。



⬆それぞれの武器の詳細な設定を閲覧することが可能。

武器等の価格は、各商品の対象キャラの使用率によって変動(上昇)します。

WEAPON MASTER CONQUEST



ソフィーティア SOPHITIA

ダメージ勝ちが基本的な方針。攻撃力アップで挑んでいこう

無理にリングアウトにこだわるのでなく、ダメージ勝ちを基本的な戦術としよう。CPUは8WAY RUNを多用するので，⇨⇨Ⓐ，⇧Ⓐで十分にけん制するといい。主力となる⇩⇧⇨ⒶⒶは1発目がガードされても2発目がヒットすることもあるし，たとえ両方ガードされても的確な反撃はまずない。CPU戦に限ればノーリスクな技と考えていい。



⬅やや遠いときは⇨⇨Ⓐ。近いときは⇧Ⓐを使っていこう。よく食らってくれるので、多用しても問題ない。

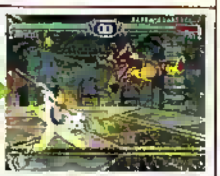


➡いつどこでも使っていける⇩⇧⇨ⒶⒶ。必ず2発出し切ろう。敵の起き上がりに重ねるように使ってもいい。

困ったらこの技

ルミナスサテライト(⇩⇧⇨ⒶⒶ)





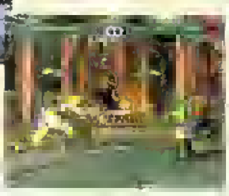
⬆2発ヒットで高いダメージが見込める。2発目のみ当たることもあり保険が効いてる。リスクも少ない。

オススメの武器はコレだ！

リングアウト勝ちよりダメージでの勝利を狙うため，武器は攻撃力に特化したものがオススメ。攻撃力アップの武器はフレイムタン，ソウルエッジ(完全体)，オリハルコンの3つ。いちばん攻撃力が高いのはソウルエッジ(完全体)だが，リーチも長くなるフレイムタンもオススメだ。あとはプレイヤーの好みで選んでかまわないだろう。



⬅ソウルエッジ(完全体)はやはり強力な武器。高いダメージでCPUを粉砕できるのは使って気持ちいい。



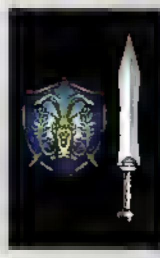
➡攻撃力とリーチに性能アップが見られるフレイムタン。反動ダメージの条件が，場合によってはつらくなる。

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧



武器名	Ωソード＆Eシールド		
価格	-	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1

標準的な性能を持つデフォルト武器。まずはこれで感覚をつかんでいくといいだろう。



武器名	グラディウス		
価格	3000	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1

ブレイクしにくい
SCスピードアップ

攻守リーチは標準的な性能。ソウルチャージでスピードアップする特性を持つ。



武器名	ソードブレーカー		
価格	600	攻撃力	0.7
防御力	1	リーチ	0.8

ブレイクしやすい
SCの性能が良い

ソウルチャージが使いやすくブレイクさせやすい。だが攻撃力とリーチに劣ってしまう。



武器名	シンヴァル		
価格	4000	攻撃力	1
防御力	1.35	リーチ	1.25

当てるとカウンター

技を当てるとカウンターヒットとなるメリットがある。リーチはあるが防御力が低い。



武器名	クシィソード		
価格	900	攻撃力	1
防御力	1	リーチ	1

ブレイクしやすい
ブレイクされやすい

ブレイクさせやすく、されやすいが気にならない。攻守リーチに関しては標準的な性能だ。



武器名	ソウルエッジ(完全体)		
価格	7800	攻撃力	1.35
防御力	1	リーチ	1

武器消耗値：3
体力吸収：0.3
CPUレベル：+1

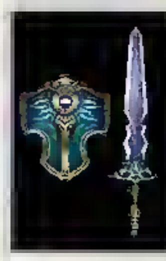
高い攻撃力が魅力。ダメージを与えると体力が回復。攻撃するたびダメージを受ける。



武器名	オウルシールド		
価格	1200	攻撃力	0.6
防御力	1	リーチ	1

ブレイクされにくい

攻撃力を犠牲にしてブレイクされにくい特徴を持つ。ディフェンシブな武器といえる。



武器名	オリハルコン		
価格	9800	攻撃力	1.2
防御力	1.3	リーチ	1

ブレイクしやすい
CPUレベル：+1
SCの性能が良い(強)

高い攻撃力があるためオススメ武器のひとつ。高性能なソウルチャージは使いかた次第。



武器名	ブルークリスタルロッド		
価格	1600	攻撃力	0.7
防御力	1	リーチ	1

武器回復値：3
SC防御力アップ

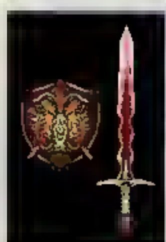
攻撃力は低いが，体力回復能力があり，ソウルチャージで防御力アップもできる。



武器名	思い出の品		
価格	12500	攻撃力	1
防御力	1.5	リーチ	1

CPUレベル：-1

標準的な攻撃力だが，防御力の低さはきつい。CPUのレベルを下げる効果はうれしい。



武器名	フレイムタン		
価格	2200	攻撃力	1.2
防御力	1	リーチ	1.25

反動ダメージ：0.15

高い攻撃力と長いリーチが魅力の武器。ただし，ダメージを与えるとみずからも傷つく。

そのほか、こんなものも購入可能

ソフィーティアの3Pカラーは80年代ゲーマーには驚喜。『ドルアーガの塔』のヒロイン，カイの衣装だ。サブチャプター2で購入可能だが、51000Gと高額な設定になっている。



⬆武器はもちろん，ブルークリスタルロッドを合わせたい。

WEAPON MASTER CONQUEST



ソン・ミナ SEUNG MINA

いくつかの技を覚えればとても簡単に攻略できるキャラだぞ。

ソン・ミナのCPU戦は，相手から距離をとってⒶⒶⒷを出しているだけで楽勝。この技の3発目がヒットすれば相手が浮くので，⇨⇨Ⓐか⇨⇨ⓀⓀⓀで追い討ちしよう(CPUは⇨⇨ⓀⓀⓀを空中制御でかわしにくい)。ただし，少し注意したいのは、ⒶⒶⒷをガードされたあと。シナリオの後半になると，CPUはす速く反撃に転じてくるので、ここでガードインパクトを入力するといい。ガードインパクトに成功したら，すぐさま⇧Ⓑで浮かせて空中コンボを狙うのがオススメだ。



⬆ⒶⒶⒷはシナリオ後半でも十分ヒットしてくれる。

CPU戦で有効なコンボ
逆舞揚風刃（ⒶⒶⒷ）～回天跳撃蹴（⇨⇨ⓀⓀⓀ）

リングアウトを狙っていける技	
正面	烈蹴柴（⇨ⓀⒷ）
正面	屈柄尖撃（⇦Ⓑ+Ⓚ）
右方向	纏糸斬撃（⇧Ⓐ）
右方向	纏糸擺撃（⇨⇨Ⓐ）
左方向	円舞刀蹴（Ⓐ+Ⓚ）
左方向	孔武揮宝様（⇧Ⓐ+Ⓑ）



⬆⇦Ⓑ+Ⓚは運ぶ距離が長く，相手を落としやすい。

オススメの武器はコレだ！

複数のキャラクターを相手にしなければならないミッションでは，フレスベルグが最強の武器になる。遠距離でⒶⒶⒷを振っているだけでどんどん体力を回復できるからだ。しかし，1対1の短期決戦だと，重要なのは体力回復よりもむしろ攻撃力。武器はバルディッシュに持ち換え，空中コンボのダメージ効率を追求したほうがいいだろう。



フレスベルグ

⬅フレスベルグは時間とともに体力が減少するが，武器を振ることでの体力増加のほうがはるかに大きい。長期戦となるミッションはこの武器で。

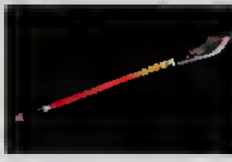


バルディッシュ

➡もっとも攻撃力が高くなる武器がバルディッシュ。ただし，この武器はガードの上から体力を削られてしまうので，消極的な戦術は禁物である。

ウェポンマスターモードの販売アイテム一覧

武器名	紅雷
価格	-
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1



ソン・ミナの標準装備。これといった長所や短所はないものの，対人戦プレイでは扱いやすい武器である。

武器名	ハルバート
価格	3000
攻撃力	1.1
防御力	1.35
リーチ	1

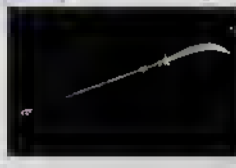
体力回復値：4



体力回復よりも、防御力の低さのほうが目につく。トータルで見ると損をするタイプの武器ではないだろうか。

武器名	ディフェンダー
価格	600
攻撃力	0.6
防御力	0.55
リーチ	1

ブレイクしにくい



防御力が高く、こちらの横切りをブレイクされにくいかわりに、攻撃力が激減。あまり実戦向きではない。

武器名	大使
価格	4000
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1

武器消耗値：5
SC体力回復
SC攻撃力アップ



体力が減ってくるとSCで回復するしかないのが弱点。

武器名	偃月刀
価格	900
攻撃力	1.2
防御力	1
リーチ	1

当たるとカウンター
SC防御力アップ



攻撃力の高さと引き替えに，技を食らうとカウンター。SC防御力アップ能力もあるが、使い勝手はいまいち。

武器名	ソウルエッジ(完全体)
価格	7800
攻撃力	1.25
防御力	1
リーチ	1

体力吸収：0.4
当たるとカウンター
CPUレベル：+1



攻撃力が高いうえに、体力吸収による体力回復効果が◎。

武器名	蛇刀
価格	1200
攻撃力	0.7
防御力	1
リーチ	1

ガード不能SC：Lv.2



ソウルチャージ主体の戦術を取る人にはうってつけの武器。ソウルチャージ後は⇧Ⓐ+Ⓑや⇧Ⓑを狙おう。

武器名	フレスベルグ
価格	9800
攻撃力	1.2
防御力	1
リーチ	1

体力減少値：5
武器回復値：10
CPUレベル：+1



体力がつねに減り続けるため演出の長い技に弱い一面も。

武器名	クーゼ
価格	1600
攻撃力	1
防御力	1
リーチ	1

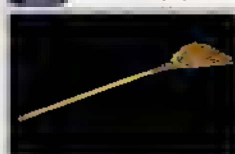
貫通力：0.3
ブレイクされやすい



ソン・ミナで唯一、貫通力を持っている武器がこれだ。紅雷より劣っている能力がないこともポイント高し。

武器名	羽はうき
価格	12500
攻撃力	0.8
防御力	1.2
リーチ	1

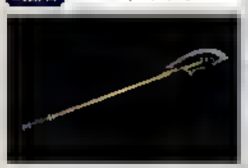
CPUレベル：-1



CPUレベルが下がること以外はメリットのないお遊び武器。⇩Ⓐ+Ⓑなど多段技を出すとちょっとカワイイ？

武器名	バルディッシュ
価格	2200
攻撃力	1.3
防御力	1
リーチ	1

被貫通力：0.2



攻撃力1.3は非常に強力だが，貫通されるペナルティーは痛い。CPU戦の1対1ミッション用の武器といえる。

そのほか、こんなものも購入可能

ソン・ミナの3Pカラーは朝鮮半島の民族衣装であるチュマ・チョゴリ。サブチャプター2，基本購入価格は21000Gにてショップに並んでいる。意外な魅力をゲットしよう。



⬆見た目に長ーい衣装だが，じつはけっこうヒラヒラ！

武器等の価格は，各商品の対象キャラの使用率によって変動(上昇)します。

DINO CRISIS® 3



300年まえに消息を絶った宇宙移民船で何が起こったのか？

船内唯一の生存者を発見！

今回は、オズマンディアス号内部でパトリックたちが出会う謎の女性キャラ・カレンを紹介。また、サポート要員・ソニアのアクションや新しいクリーチャーの紹介など、新事実をバリバリ公開していくぞ！

タイトル	ディノクライシス3		
発売元	カプコン	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	6月発売予定	価格	6800円
開発	カプコン	制作者	プロデューサー：三上真司
ブロック数	未定	システム対応	
その他	対象年齢未定		

凶暴な敵がうろつくオズマンディアス号の謎とは？

消息を絶って以来、300年もの長きにわたって宇宙空間を漂流していた巨大な宇宙移民船オズマンディアス号。船内に踏み込んだ特殊部隊S.O.A.R.のメンバー3人が見たものは、太古の恐竜と見まごうクリーチャーの群れだった……。人間と恐竜（!?）の激闘を描くアクションシリーズの最新作。今回の記事では船内で唯一生き残った少女・カレンを紹介！弱肉強食の世界と化したオズマンディアス号内部で何があったのか？



恐竜のような敵はどこから来たのか？

←船内でパトリックたちを襲うクリーチャーたち。体を覆う繊維のような皮膚以外、外見は恐竜とほとんど変わらない。唯一生き残っていた謎の少女・カレンとの関係も非常に気になるところだ。

悲しそうに光る瞳は何を語りかけるのか







謎多き彼女の存在は敵か味方か？

船内を捜索中のパトリックは、絶望的と思われていた生存者・カレンと出会う。しかし、現在のところ彼女のプロフィールは謎に包まれている。なぜ、敵のうろつく船内で彼女は生き残れたのか？　オズマンディアス号が消息不明になった原因とは？　ともかく、彼女の存在が物語の重要なカギとなっているのは間違いないだろう。

カレン Calen

性別：女／年齢：17歳／身長：160cm／体重：45キロ

オズマンディアス号唯一の生存者。上に挙げたもの以外の細かいデータはまだ秘密。漂流期間に不釣合いな年齢や、クリーチャーたちのうろつく船内でどうやって生き残ったのかなど、謎は深まるばかりだ。



パトリックの姿に最初はおびえるカレンだったが……

⬆写真はパトリックとカレンが出会うシーン。久しぶり（？）に会った人間におびえているカレンを、パトリックはなだめようとするが……。



⬆何かを伝えたいかのようにパトリックに顔を寄せるカレン。彼女は何を思うのか？

サポート要員・ソニアのアクションを公開！

オズマンディアス号の捜索にあたるメンバーは、隊長のジェイコブと主人公・パトリック、サポート要員のソニアの3人だが、パトリック以外にソニアを操作してゲームを進めるシーンの存在が、今回明らかになった。左右のページのふたりのイラストを見比べてもらうとわかるように、彼女は片手で扱えるレーザーガンのような武器を使用して戦闘する。発射された弾はカベに反射して敵へ当たるので、少々頭を使ったプレイが要求される。もちろん、自律行動する小型攻撃ユニット"ワスプ"も使用できる。また、パトリックと同じ新型ブースターユニットを装備して、ホバリングや滞空などのアクションも可能だ。

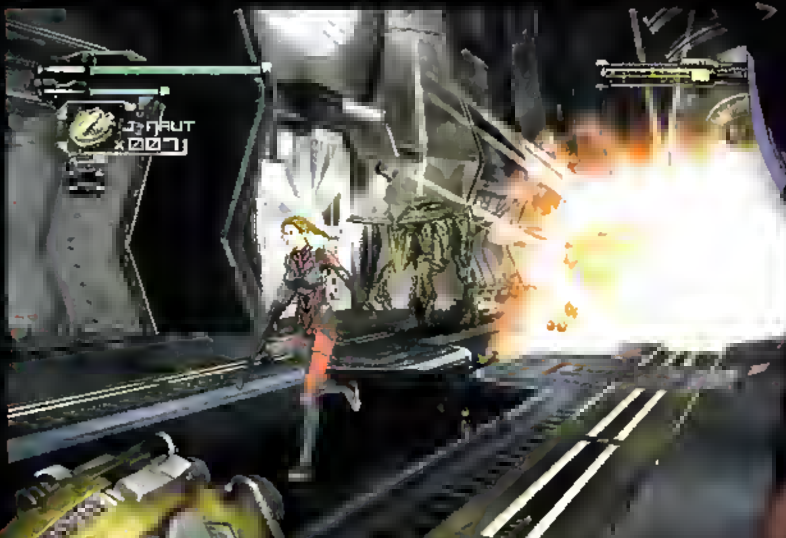




パトリックとプレイキャラ交替

S.O.A.R.内での彼女の役目は、作戦の状況を見定めて各隊員に情報の提供や複雑な機材の操作や整備を行うこと。ふだんは後方支援的な存在である彼女が行動するのは、どんな状況か？

Sonia





ワスプも使用可能

後方支援が主任務なれど、そのときになればしっかり戦えるのは、さすがエリート隊員といったところ。使用しているシーンは今回紹介できなかったが、左上の表示からワスプのひとつ、ジャガーノートを装備しているのがわかる。

優秀な頭脳と判断力が持ち味のエリート隊員！



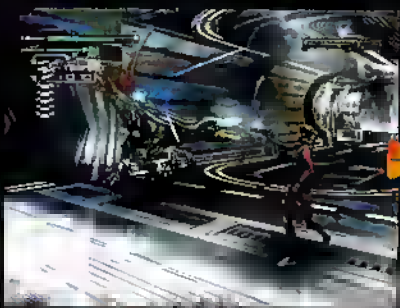
船外へ出ての作業も……

さまざまな機材を使いこなす彼女だけに、オズマンディアス号の外で行動するシーンも。宇宙ではブースターユニットが移動手段になりそうだ。攻撃だけではなく、捜索活動もパトリックとは違う内容のものがありそう。

ソニアのガン攻撃はカベに反射して敵に当たる!

ソニアの装備するガンの特徴は、レーザー状の弾がカベに当たって跳ね返り、敵にダメージを与える点。敵を狙って撃たなくても跳弾でダメージを与える可能性があるほか、反射した弾の行方を予想すれば、通路の奥などにいる敵に対して一方的に攻撃できる。パトリックのヘビーマシンガンとはまったく違う攻略法が必要になりそうだ。







⬅⬆青いレーザー状の弾を発射するソニアのガン攻撃。片手で扱うハンドガン風の外見のため威力が少々心配だが、おもしろい使いかたのできる装備だ。

複数のレーザーを発射する溜め撃ち!

エネルギーを溜めることによって強力な弾丸を発射する"溜め撃ち"は、ソニアのガンにも用意されている。ソニアの溜め撃ちは、複数のレーザーを放射状に撃ち出すショットガンのような攻撃だ。複数の敵が出現した場合にかなりの効果が期待できるだろう。









溜め撃ちもカベに反射

発射後のレーザーは、通常攻撃の弾と同じくカベに当たって反射する。狭い通路で発射すれば、反射で確実にダメージを与えられる。

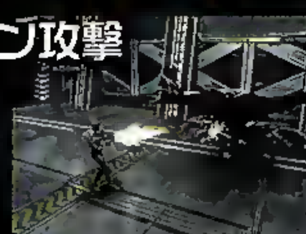
⬅⬆発射直後、放射状に分裂するレーザー攻撃。至近距離から発射すれば、かなりのダメージを与えることができるだろう。

メインキャラ・パトリックはヘビーマシンガンを使用



ほかのS.O.A.R.隊員であるパトリックとジェイコブは、標準兵装のヘビーマシンガンを装備している。連射性能の高いマシンガンと溜め撃ちで発射されるエネルギー弾の2タイプの攻撃が使用可能で、使い勝手がいいのが特徴。ブースターユニットの機動性を活かした攻撃を心がけよう。

マシンガン攻撃



通常攻撃。ターゲットは近くの敵へ自動的にロックオンされる。射撃中にターゲットを切り替えることも可能。



Heavy Machine Gun



溜め撃ち

射撃ボタンを押しっぱなしにしてエネルギーを溜めると発射できる弾丸。溜め中は無防備だが、絶大な威力を誇る。

船内をうろつく恐竜(!?)を新たに紹介

ここでは新たに存在が公開されたクリーチャーを2体紹介する。いずれも人間の数十倍の体長をもち、パトリックに襲いかかるどう猛な相手だ。ブースターユニットの機動性をフルに活かして戦いに臨まないと苦戦は必至だろう。しかし、恐竜そのものといっていい外見といい、これだけの怪物を生み出すとは、オズマンディアス号が行方不明になった空白の300年間に何が起こったのであろうか？

➡水棲とはいえしっかりした後脚をもち、陸上でも敏捷な行動でパトリックを襲撃する。ただし、水中にいるときよりは、弱点である腹部が狙いやすそうだ。

ミアプラキドゥス Miaplacidus

水中での行動が得意なクリーチャー

全長：20.8メートル
高さ：10.5メートル



硬い背びれをもつ水棲のクリーチャー。地上での動きは陸棲クリーチャーに比べて鈍いが、それでも脅威となることは間違いない。背びれで覆われた正面からの攻撃には強いがわき腹が弱点である。

水中からパトリックに飛びかかる！





⬆➡水中から飛び出してパトリックに襲いかかるミアプラキドゥス。水の中では歯が立ちそうにない!?

口から水圧レーザーを発射！



⬆ミアプラキドゥスはかみつきや背びれのほか、口から水圧レーザーを吐き出し攻撃してくる。とにかくこいつの正面は鬼門になりそうだ。

これまでに公開された敵キャラをチェック！

ここではこれまでに公開された3体のクリーチャーをおさらい。かつての恐竜を思わせるものから不思議な外見のものまで、さまざまな敵が出現する。

アウストラリス

全長：13メートル　高さ：4.5メートル

全身を覆う網目状の皮膚を除けば、凶悪な肉食獣・T-REXのような外見をもつクリーチャー。発達した後脚と尻尾、巨大なアゴと、ほぼ全身が武器のようなもの。しかも、このクリーチャーは全身から電気ウナギのように電撃を発して攻撃してくるという。性格は本家のT-REXに負けず劣らず獰猛で、パトリックの行く先々で攻撃を仕掛けてくる。



➡パトリックをその巨体で圧倒する。はたしてこんな相手に対抗する術はあるのだろうか？

レグルス Regulus



⬅レグルスの特徴である、体を丸めての回転攻撃。20メートル近い巨体だけに、あらかじめ動きを読まないと回避は難しそう。

堅い甲羅と強力な尻尾が武器

全長：19メートル
高さ：5.3メートル

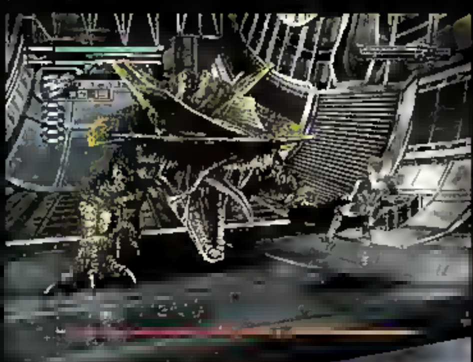
背中に硬い甲羅を背負ったヨロイ竜のようなクリーチャー。性格は獰猛で，動きは遅いが長い尻尾を振り回して攻撃してくる。また，体を丸め，背中の甲羅で体当たり攻撃を仕掛けてくることもある。



巨体を丸めて突進攻撃！

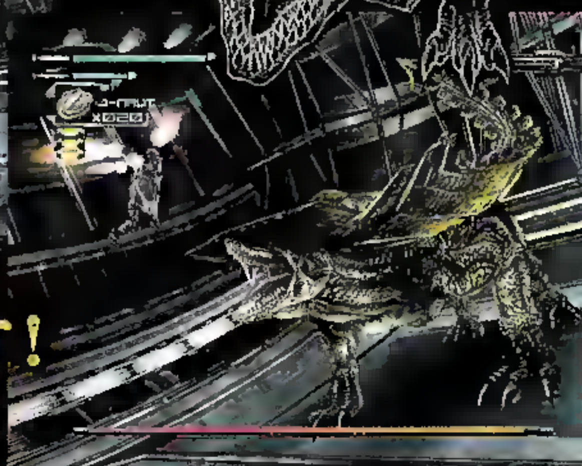


⬆動きが遅いので，距離をとっていればいきなり奇襲されることは少なそう。ただし，うかつに接近すれば、尻尾の重い一撃で大ダメージを食らう危険もあるだろう。



⬆こうして見ると硬い甲羅でほぼ全身が覆われているのがわかる。攻撃の効くポイントを捜す必要がありそうだ。





背中の甲羅で攻撃をハネ返す！

⬆尻尾を振り上げて，威嚇のような動きを見せる敵。距離をおいてジワジワとダメージを与えるか，弱点を突いて一気に攻めるのか。そもそも倒すことは可能なのか……。かなりの難敵であるのは間違いないのだが。

アルゴル

全長：4.8メートル　高さ：1.9メートル

シリーズを通してプレイヤーを苦しめた"ヴェロキラプトル"を連想させる敵。よく発達した後脚で敏捷に動き回り，鋭いツメで強力な攻撃を仕掛けてくる。跳躍力にも優れ，多少の段差なら飛び越えてしまうやっかいな相手だ。よく見ると目がないが，頭部にあるひれのような器官で獲物を捜すのだろうか？群れを作って行動する。



⬆これまでのラプトルと同様，プレイヤーキャラの強敵になりそう。



⬅視覚以外に獲物を察知する方法をもっていると思われる。

リゲル

全長：1メートル　高さ：30センチメートル

小さな鉤ツメのついた後脚をもつ，蛇のようなクリーチャー。後脚を利用して天井やカベなどに張り付いて行動することが可能だ。1体あたりの能力は低いが，アルゴル以上の数で群れを作っているため，プレイヤーにとっては侮れない相手となる。体に似合わず巨大なアゴをもち，近づく相手に飛びかかってかみつき攻撃を加えてくる。



⬆単体としての能力よりも数のほうが脅威。まわりに注意しよう。



⬅うまく立ち回れば，コンボを稼ぐ絶好の相手ともいえるが……。

コンプリートはもう間近？

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

何十回、何百回のバカンスで、水着も集まってきたころかな？
しかし、水着がそろってもまだまだ遊べるのが『DOAX』！

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	発売中（1月23日）	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	関係者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	8ブロック〜	システム対応	5.1ch（判読困難）／HDTV（判読困難）
その他	全年齢対象		

まだまだ続くファッションチェック！

もはや恒例となってきた、『DOAX』ファッションチェック。毎回頭を悩ませながら、筆者の独断でコーディネイトしてきた当コーナーが、めでたく連載となりました。300種類の水着を目の前に、頭を悩ませる日々が続きそうです（泣）。

今回は、モデルのふたりのイメージから少し外れる感じのコーディネイト。意外と新鮮に見えてくるかな。



⬆イメージを崩すのはいいけど、崩しすぎると恥ずかしいものになるので注意。

オリジナルコーディネイト大募集！

連載となったことで、読者のみんなからオリジナルコーディネイトを大募集！ 自分が「コレだ！」と思うキャラクター、水着、アクセサリーの組み合わせと、コーディネイトのコンセプトを明記して、129ページのあて先「DOAXファッションチェック係」まで送ってきてほしい。自慢のコーディネイトを全国のみんなに披露しよう！



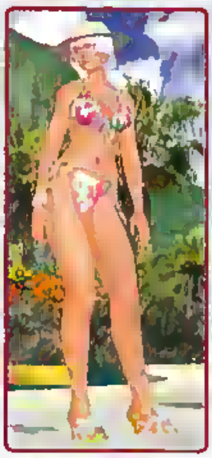
⬆コンセプトや熱い想いがしっかり伝わってくると、採用率アップ！……かもよ。

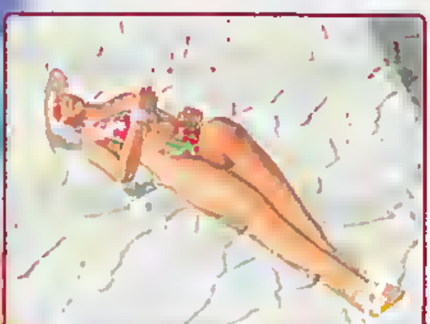


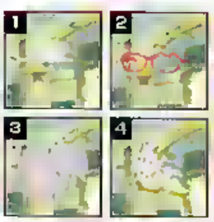


クリスティ

クリスティのイメージから外れ、花柄模様が明るいパラダイス（レイファン/10000Z）を中心にコーディネイト。水着に入っている白、ピンクをアクセサリーでも使い、統一感を出してみた。

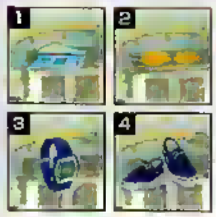




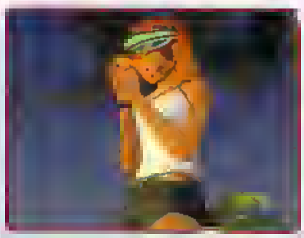


アクセサリーは、水着に入っている色でまとめてみた。帽子は目立たない物を選び、水着を目立つように。①白いリボンの麦わら/5000Z②ピンクのサングラス/4000Z③ピンクのバングル/1500Z④花のサンダル（ピンク）/15000Z

かすみ



水着の青いラインに合わせて、アクセサリーをチョイス。サングラスはお気に入りのリボンと色を合わせた。①水色のサンバイザー/4500Z②ふちなしサングラス（黄）/4000Z③青いデジタルウォッチ/20000Z④青いスニーカー/20000Z





どちらかと言うと物静かなイメージのあるかすみに、スポーティなコーディネイト。ホットパンツのアプサラス（あやね/12500Z）、水色のサンバイザー、ポニーテールの組み合わせで、活発そうなイメージに仕上がったと思う。





キミはコレクションをすべて埋められるか?

アイテムコンプリートへの道

600以上の膨大な数にのぼるアイテムをすべてひとりに集め、[illegible]

本作において、最終的な目標のひとつがアイテムのコンプリートだろう。しかし、たとえひとりの女の子だけであっても、全アイテムをコンプリートをするのは大変な時間がかかる。ここでは、コンプリートを目指した場合のプレイ方針を解説する。



←全コンプの道は長く険しい。少しでも効率を高めたい。

方針1 プレゼントである程度集める

まずはバレー三昧で資金を稼ぎながら、アクセサリーと雑貨をコンプリート近くまで集める。同時にプレゼントを配り、ほかの子から水着をできるだけもらっておきたい。アクセサリーに多少穴があくが、このあとプレゼント中心のバカンスを過ごし、他キャラの水着といっしょに集めていく。200着近くまではこれで。

水着以外はコンプリートせよ



←アクセサリーはプレゼントを配りながら気長に。

方針2 7人から足りない水着を贈りまくる

アクセサリーと雑貨がそろったら、今度はキャラを変えて7人から水着を贈りまくる。ここからが大変だ。評価が"ふつう"でも、水着ならなかよし度を高める手段として使える。捨てられやすい高額水着配布後のフォローに活用しよう。ザック稼ぎも同時にこなし、好みのアイテムを見つけたらどんどん買っておこう。

なかよし度UPにも使える



←高額な水着は捨てられやすいので、資金も必要。

Swimsuits

水着 307種

キャラ専用に分かれているので、コンプリートを目指すうえでいちばん苦労するのがコレ。ほかのアイテムに比べて数も圧倒的に多い（店売り304種+ザックプレゼント3種）。

Accessory

アクセサリー 188～189種

188種（+おきにいり）はショップに並ぶ品数。コレクションではバレーボールなどItemsに保管されるものもあり、数は少し減る。残り少なくなってくると意外に苦戦する。

Items

雑貨 130種

種類は少なめで、雑貨屋で買い物を続けていればコンプリートはたやすい。夜にザックから贈られてくるプレゼントも大半はコレ。ホテルで鑑賞できるビデオはここに含まれる。

[誰に集めるべきか?]

初期なかよし度と水着数の差異から、女の子ごとに集めやすさは若干異なる。誰でもいいからひとりに集めたいときは、誰を選ぶかが重要なポイントに。



←水着は単純な数だけの問題ではなく、嫌われやすいものの数がポイントになる。

[最大の障害は水着]

ヴィーナスに代表される、嫌われやすい高額水着がいくつあるか？　それを表にまとめたので参考にしてほしい。いちばん少ないのがレイファンで、多いのがクリスティ。ただし、平均価格はリサがトップだ。

ほぼ全員に嫌われる水着の数

かすみ	6	ヒトミ	4
エレナ	6	レイファン	2
クリスティ	12	リサ	11
ティナ	10	あやね	6

女の子別 ワンポイントレクチャー

当たり前だが、自分専用の水着は100パーセントの確率で入手できる。コンプリートを目指すなら、嫌われやすい専用水着の多い女の子に集めたほうが楽。しかし、ほかにも見るべき要素はたくさんある。そのキャラへ渡すという観点で、注意すべき点を考察。



←特定の子だけ、問題なくもらってくれる水着も。



プレゼントは忘れずに渡そう

このふたりは、何もしなくてもなかよし度が下がってしまう（かすみはランダム）ため、プレゼントは毎日贈るようにしよう。色系をひとつ渡せばオーケーだ。

高額水着への対応

ティナはヒトミの水着を意外なほどすんなり受け取ってくれる。さらに、クリスティの水着もほとんど嫌っていない。かすみは、半分程度の女の子が毛嫌いするレイファンの水着に関しては問題なし。また、名札付きスクールを始めとするあやね水着も良好だ。



渡されるより渡すほうが楽

負けず嫌いという共通項があるヒトミとレイファンは、ともに嫌われる高額水着が少ない。コンプリートしたいなら、受け手よりも渡し手のほうが向いている。

高額水着への対応

かすみの最高額水着は、色さえ合致するものならふたりとも嫌っていない。なかよし度を高めれば必ず受け取ってくれるぞ。ヒトミは、嫌う女の子が多いレイファンの17万水着をすべて問題なく渡せるのが特徴。なかには喜んでくれるものすらあるほどだ。



朝にだけ注意すればオーケー

朝フェイズだけなかよし度が下がるので、高額水着を渡すときはこの時間帯さえ避ければオーケー。あやねは初期なかよし度が全体的に低いので少々苦労する。

高額水着への対応

エレナは嫌いな水着が多め。かすみの頭部アクセサリー付きのワイルドな水着や、レイファンの17万水着、ヒトミの37万シリーズなど、中堅クラスの評価も厳しい。あやねの反応は平均的。クリスティのいくつかの高額水着はすんなり受け取ってくれる。



チャンスは1日一度きり

クリスティは事実上1日に1回しかプレゼントを渡せない。嫌われる水着が多いとはいえ、初期なかよし度が全体的に低いこともあり、彼女に集めるのは困難。根気よくなかよし度を高めよう。

高額水着への対応

ティナ、エレナの水着は比較的渡しやすい。あやねの水着も黒ならば嫌わずに受け取ってくれる。しかし、かすみ、レイファン、ヒトミの水着は全体的に嫌っており、渡すのに苦労する。かすみの5万シリーズなど、彼女は低額の水着でも嫌いなものが多め。



コンプリートを目指すならまず彼女で

ほかの子たちにとことん嫌われ、かつ非常に高価な水着を多く持っているリサ。初期なかよし度が全体的に高いこともあり、とにかくコンプリートしたいなら彼女に集めていくのがオススメ。

高額水着への対応

クリスティ同様、ティナとエレナの水着はほかの子ほど嫌っていない。加えてあやねとヒトミの水着も渡しやすい部類だ。本作での立場、性格的な理由もあってか、リサだけが嫌っているという水着はひとつもない。誰かひとりに集めたいなら彼女で決まり。

ぼくのバカンス日記●●● ザック稼ぎ編

稼ぎ手段：カジノ
担当：まさ

1バカンスで無一文からどこまで稼げるか？

新規データで1バカンスの純益を計ろうというのが今回の日記の主旨だ。しかるに私のテーマはカジノ。不確定要素が強いだけにかなり不安。……そしてその不安は的中した。結論からいうと2週間の収支は±0。正確には−3万だ（『DOA3』のデータあり）。だがそのあいだには波があり、一時的に500万近い瞬間もあった。2週間の流れを追ってみよう。

まずはバレーで75万ザック貯めて、チップ500でTHE TARGETに挑戦。150万ザックに達したらレートを1000にアップしてさらに賭け続ける……。これが基本となる。

15万ザックを元手にチップ100で賭けるのもひとつの手だが、75万まで増やすにはクリスティ（300倍）なら7回、ゴールドリボルバーなら21回もマイナス役なしでそろい続けなくてはならない。運がともなうのはもちろん、2アタック戦術なら1日バレーをしても5分たらずで終わるので、正直割に合わない。

では、実際のバカンスを振り返ってみよう。（　）内の数字がトータル時間、"→"の右に並んだ0がいわずと知れたスロットの結果である。

- ●〜Day3:110万（15分）→0（17分）
- ●〜Day5:90万（31分）→0（36分）
- ●〜Day8:87万（52分）→0（55分）
- ●〜Day11:76万（71分）→0（92分）
- ●〜Day14:79万（110分）→0（111分）

個人的に思ったのは、沈むときには前兆があるということ。とくに強く感じたのは、弾丸とナイフのコンビネーション（10倍）がそろいやすいこと。そして-300倍の連荘があることの2点。後者は資金が尽きたり、持ちこたえても止められない状況だったりするわけで、不可抗力かもしれない。あくまで主観だが、引き際に迷ったら参考にしてほしい。

さて、さきのバカンスでスった金額は442万ザック。カジノで過ごした時間を減算すると合計時間は79分、1分あたり約5万6000ザックの計算になる。一方、カジノで過ごしたのは32分。つまり、もとが取れたといえるラインは、元手＋カジノの時間をバレーに換算した額＝約621万ザックになる。もし大勝しても、それが本当に儲かったといえるのか、一度計算してみてはいかがでしょう？

総合収支
-3万ザック
所要時間
111分
時給
0ザック（-1万6216ザック）

POINT 1 いずれにしても バレーは必要



THE TARGETですらチップ100では割に合わない。ほかのマシンで遊ぶにしても資金がなければ一攫千金は狙えない。バレーで最低75万は貯めろ！

POINT 2 すべてのカギは THE TARGETが握る！



短時間で儲けるなら、やはりTHE TARGET。運がよければザックカンストも夢じゃない。ただしダメな日はダメなので止めどきの判断も非常に重要。

ぼくのバカンス日記●●● ザック稼ぎ編

稼ぎ手段：バレー&ぴょんぴょんゲーム
担当：げんすい

時間効率のいい稼ぎかたって何だろう？

働かざる者食うべからず、とはよく言われますが、それはこのゲームにおいても当てはまるのでしょうか。少々の元手を握ってカジノに駆け込むのは人生の落伍者……と考える私めの場合、ザックを稼ぐ手段はもっぱらバレーでございます。何にせよ、バレーだけやっていればとりあえずザックが減ることはありませんし。ですが、額に汗してバレーで稼いだとき、いったい時給がどのくらいになるのかは誰もが気になるところです。そこで時間効率を追求したビーチバレーに挑戦してみました。

さて、今回のプレイスタイルは、
①バカンス中は40試合バレーを行う
②試合の消化スピード重視

以上の2点が基本方針です。②はとにかく試合を早く終わらせるため、戦術に2アタック重視の攻撃的なスタイルを採用。パーフェクトは少なくなってしまいますが、時間効率はこちらのほうが高くなりそうだと考えたからです。また、吹き飛ばしでナイスポイントを稼ぐために、プレイヤーはティナ、相手チームにはできるだけSランクのチームを選ぶことに。さあ、プレイ開始！

初日の夕方、いきなりパーフェクトを逃す。初戦は安パイと思っていただけに、思わぬ誤算！ 思わずコントローラーを投げつけたい衝動をこらえてプレイを続行します。

4日目、島内にエレナ&ヒトミチームしかいないというハプニング。このチーム、ティナでプレイしていると吹き飛ばせずに苦戦しがちなんです。しぶしぶ対戦すると、あろうことか敗北。しかも、熱くなって再戦を挑んだあげく、連敗するというていたらく。愚か者と呼んでください。

10〜11日目。島内にレイファン&あやねなどのSランクチームが登場。これは楽勝とばかりに4連続パーフェクトで一気に収支を持ち直す。

そしてバカンス終了。結果は38勝2敗と内容には不満が残るものの、スピード重視だとこんなところでしょうか。もちろん、獲得金額を上げようと努力すれば、1バカンスでももっと稼げることもあります。しかし、その場合はていねいな3アタック型の戦術を採用することになり、プレイ時間は3時間近くかかることは必至。やはり、時間効率を追求するなら2アタック戦術で決まりでしょう。

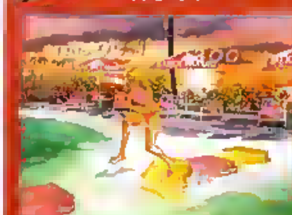
総合収支
378万1700ザック
所要時間
81分
時給
280万1259ザック

HINT 1 サーブは重要な収入源！



ナイスジャンプサーブで加算されるのは2000ザック。毎試合1万ザック以上の収入になるので、できるだけサーブ権を相手に渡さないように。

POINT 2 ぴょんぴょんゲームの時間効率



ぴょんぴょんゲームだけでバカンスと遊んでみたところ、所要時間は27分、総獲得金額は63万6900ザック、時給は141万5333ザックとなった。

徹底討論 朝まで生DOAX

遊び尽くした故に言いたいことも出てきてしまう？　本誌攻略最終回を記念して、担当ライターと熱い議論が朝まで続く。

登場人物

- **まさ兄**　登場するものはすべて集めないと気が済まないコレクター。本誌ではなかよし度やプレゼント攻略を担当している。
- **桃杏**　水着コーディネイトのコーナーを担当。バレーよりもキャラクターを愛する。お気に入りの水着はノーマと清純派。
- **げんすい**　他誌をぶっちぎるバレー攻略と言えばこの人。編集部対抗「DOAX」バレー大会がなかったことに憤慨している？
- **のりっく**　本誌編集担当。まとめる身と言うこともあり、つねに冷静沈着な態度だが、じつはかすみLoveなキャラクター派。

『DOAX』の発売から早3ヵ月。Xboxソフト累計売上ナンバー2の座を発売初日から達成。多くの人たちに楽しまれ続けてきた本作だが、『DOAX』の何が僕らを惹きつけたのか？　そして数百時間プレイを続けて見えてきた部分とは？　徹底討論、朝まで生DOAX（例の音楽）！

バレーの出来は最高レベル？

のりっく　今日はいろんな面から『DOAX』を語ってもらいたいんだけど、げんすいのすなおな印象は？

げんすい　やっぱりバレー部分ですよね。やり込みがいがある内容でした。戦法も最初は2アタック最強論から、3アタックで相手のスキを突く戦法、スパイクモーションの硬直時間を活かした2アタックと進化しましたから。昔のビデオシステムの「スーパーバレーボール」（1989）並の完成度じゃないでしょうか。

桃杏　たとえが古いよ～。でも、出来のよさは同感かな。キャラクターの性能差も、これまでのシリーズをうまく反映できたと思うし。

のりっく　最初は板垣さん、キャラ差は設けないって言ってたけど、差を作って正解だったでしょう。キャラのイメージがバレーでも反映できるってのもすごいけどね（笑）。

げんすい　うーん、でもキャラ差に関しては、あやねだけひとり時間差攻撃が可能とか、ティナだけジャンプサーブができるとかでもよかったかもしれないと思うときはあります。

のりっく　やっぱり簡単に操作できるってのもコンセプトだろうから、切り捨てた部分は多いでしょう。

げんすい　パートナーがCPUで、オートに動いてくれるのはよかったですね。そこから生まれるジレンマも、やり込んでくると出てくるんですけど、ゲーム初心者やバレー目的でプレイしない人も多いでしょうから、そこはしょうがなかったと諦めます。

桃杏　いや、それは贅沢でしょ。げんすい以上にバレー部分をやり込んでる人間って、多分いないよな～。みんなふつうに楽しんでるよ。

のりっく　まさ兄はバレー部分はどう感じたの？

まさ兄　欲を言えば、バレーだけモードもアクセサリーをつけたかったのぉ。

のりっく　これだけ売れると次回作にも期待しちゃうからね～。

げんすい　逆説的に言えば、もっと簡単にしてもおもしろいかもしれませんね。パートナーのAIを強化して、自由に動いているのを見ているだけで楽しいといった感じで。

のりっく　でも、パートナーを自由に動かせない、動かないからこそ、攻略が生まれるわけで。そこはいいバランスだったんじゃないかな。バカンス後半で勝てない人もいるだろうから、最後にアドバイスよろしく。

げんすい　究極は2アタック戦法ですけど、基本は自分でレシーブの3アタックですね。で、相手の前衛にいるほうにトスを上げさせて、フェイントかスパイクでオーケーです。

ないものねだりのバカンス編

のりっく　バカンスといえば、桃杏とまさ兄が専門だね。

桃杏　なかよし度の数値が♪マークでしか判断できないのがよかった。数値が見えたら興ざめだし、プレゼントを渡しての反応も楽しかったなぁ。

まさ兄　水着を100パーセント渡せないってのもドキドキ感を増して、好印象だったね。

のりっく　読者から質問が多いのがそれだったね。100パーセント渡せる攻略を載せてくださいって。

げんすい　どんなにうまくやっても、せいぜいイチローの打率をちょっと上回るくらいですからね。

桃杏　数字が出ないからこその反響なのかな。なかよし度のマックスがわからないから、プレゼントを確実に渡せるって思うのかも。

まさ兄　そうさのぉ、マックスはみんなが思うほど高くはない。お気に入りのアイテムを2～3個渡せば、意中の水着をプレゼントしてもいいはずじゃが。「この道をいけばどうなるものか（中略）迷わず行けよ、行けばわかるさ」とアントニオ猪木も言ってたであろう。その精神で邁進してほしいものよ。

のりっく　コレクターとしては、どうなんですか？　このゲームは。

まさ兄　コレクションが埋まっていく感覚は心地よし。プレゼントするだけでなく、プレゼントされるのはドキドキウキウキなり。だが、やはり着た水着はしまえと言いたい！

桃杏　いきなり話、飛びすぎ。でも確かにアイテムの管理は、それ用のモードが欲しかったなぁ。もちろんグラビアも、もっと自由に見られるモードが欲しかったんだけどね。

のりっく　わざわざグラビアを見に行くって感覚がいいんじゃないの？　自由に見られたらバカンスがお金稼ぎだけになりかねない！

げんすい　確かに。でもお金稼ぎは重要なファクターですよ。稼ぎかたに関しては、一攫千金のカジノとまじめにコツコツのバレーのバランスもよく取れてたと思います。それに対するザック島の物価も妥当でした。

桃杏　カジノは稼げるようで稼げないからねぇ。THE TARGETに毎日通ってビッグウェーブを待てば、勝てる確率は高まるけどね。

のりっく　当たったときの時給はいいけど、はずれたときは……。

桃杏　それがギャンブルでしょ！

のりっく　それでは最後に、もし続編が出るとしたらどんなことを望む？

げんすい　バレーはいまの方向性のまま、もっとバリエーションが欲しいですね。ダイナマイトスパイク！　とかはいらないですけど。

桃杏　もっとたくさんのグラビアが見たいねぇ。あと特定のキャラどうしが特定条件で出会うと『DOA3』のドラマパートみたいな演出が！　とかあったら最高だね。

まさ兄　コレクターとしては、やっぱりコンプリートしたら何らかのご褒美が欲しいのは当然！　ってコレクター道に反する気もするが……。

のりっく　現状のTeam NINJAのラインナップを見るに、続編は激しく未来になりそうだけど、妄想をふくらませるのは自由ってことで。



⬆バレーの完成度は文句ないが、バレーだけモードでも着飾りたかったり……。

⬇遊び尽くしただけに厳しい意見も。くり返し遊ぶタイプのゲームの宿命か！



対談を終えて

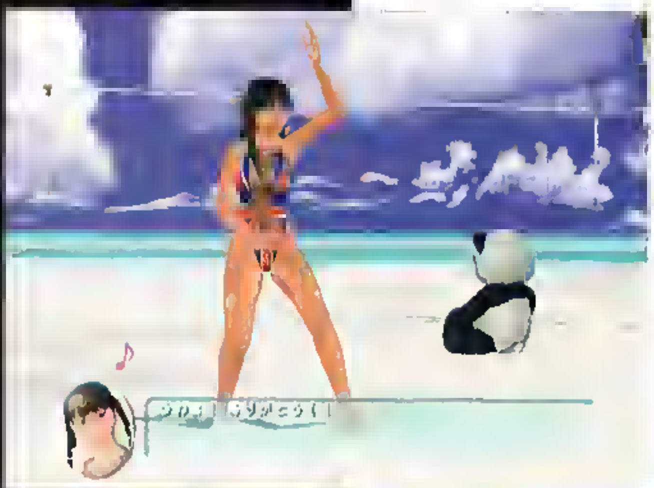
本誌攻略も最終回（コーディネイト編が来月からスタートします）ということで、言いたい放題の座談会を企画したわけですが、人の欲求というのは果てしないということを実感。でもこれって、いいゲームだけに、こうあってほしかった……という部分が大きいんだろうと思う。Team NINJAに感謝しつつ、いつの日かの、続編発表を期待したいところだ。

Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第10回 『DOA』を振りかえる その7 Team NINJAの新たなる挑戦

『DOA』を振り返るシリーズもいよいよ最終回。『DOAX』を作るにあたっての挑戦、そして秘められた思いとは？　発売後3ヵ月が経ち、緊張から解き放たれた板垣氏に直撃してきた。

Team NINJAのXbox参入第2作となる『DOAX』発売から早3ヵ月。いままで幾度となく本誌紹介記事でインタビューに答えてもらったが、発売まえだっただけに、ゲーム内容やキャラクターに関することが多かったことも事実。そこで今回は、本作に対する思い、『DOAX』開発時のエピソードなどを中心に板垣氏に語っていただいた。



←センセーショナルなデビューを飾り、そのまま昨年のXboxの話題を独占し続けた『DOAX』。そこに秘められた思いとは何か？

ファン向けだけど……それだけじゃない『DOAX』

――『DOAX』は開発当初から『DOA3』を買ってくれたファン向けというコンセプトを明言してましたね。

板垣　とは言いつつ、僕自身作りたいものを作り上げたという印象です。きっかけは『DOA3』を作り終えたあと、ザック島みたいな南の島に行ってきたんですよ。それが影響したのかな。

『DOA3』の反響が賛否両論いろいろあって、批判的意見の代表はコスチュームが少ないというものでした。それで思うところがいろいろあって、じゃあ集めきれないほどの水着を用意してみるか、と考えたわけです。

――必要以上に応えた感も（笑）。

板垣　『DOAX』みたいなゲームって、本当に自信がないとできないと思うんですよ。その点でいうと『FF X-2』もそうじゃないでしょうか。ファンは何が好きで、何を求めているのか。なぜシリーズのファンでいてくれるのかということをわかっていないと、『DOAX』や『FF X-2』のようなものを作ることは難しいと思います。

『DOA』は僕自身がシリーズのナンバー1のファンだと自負していますから、ファンには絶対に受け入れられるとわかっていました。でも、社内ですら開発当初は理解を得られなかった。とくに僕より上の人間が首をひねってましたね。でも「Team NINJAがやりたいんならいいんじゃないの」と放置してくれたんでよかったですけど（笑）。

ただ動いたゲームを見せたら、だれもが一発でわかってくれましたよ。ようするに見なければわからない、理解できないものってあるんですよ。そういうものを1年以上かけて作るというのは、ひとつのチャレンジでしたね。

――当初のファン向けというコンセプトはきっちりと実現できたわけですね。

板垣　ええ。『DOAX』はファン向けに作りました。でも最後の最後に不本意なことがひとつあって、それは雑誌などのレビューや評論ですね。ごく少数ですが「ファン向け」ということをネガティブに書いているものがあったんで。そういうのには「ファン向けで何が悪い」と公に反論したいです。

制作者がファン向けに作って、ファンも楽しんでるんだから、それでいいじゃないですか。ファンじゃない人や、ファンの心情がわからない人が横から土足で口を出す問題じゃない。とくに『DOAX』は最初から「ファン向け」と公言しているわけですから、レビューではまず「ファンとしての満足度はいかほどのものか？」ということを見て、書いてもらわないと困ります。

また、ほとんどのゲームって大なり小なり必ずファン向けに作られているわけですよ。世にある続編はすべてそうです。続編じゃなくても、制作者やそのメーカーのファンを意識しないで物を作るなんてことはまれでしょう。

――とはいえ世の中には、たとえばキャラの名前だけ借りただけのクオリティーの低いゲームもありますからね。

板垣　つまらないゲームは遊びたくないのは、僕もいっしょですよ。しかしゲームがおもしろければ、キャラゲーでもギャルゲーでもファン向けでも、何でもいいと思います。

喜びと悲しみの実現 板垣テイストここにあり

――『DOAX』にはいろいろな要素が詰まっていますが、何にいちばんウェイトを置いたんでしょうか？

板垣　すべての要素にかかる重さはいっしょです。最初こそ、バレーボールにそんなに重きを置かないとは言いましたけど、けっきょく作り込んでしまいましたね。結果はご覧のとおりです。

――バレーだけでなく、水着も最初は100着が最終的には300ですからね。

板垣　ゲーム性からの要請で、100着じゃ足りんなということになって。じゃあ何着増やすかという話し合いをするんですが、300という数字は気分で決めました（笑）。今回は格闘ゲームほどシビアなものじゃないので、僕が独裁的に気分で作った部分が多いですね。

――『DOAX』には板垣テイストが満ちあふれているわけですね。

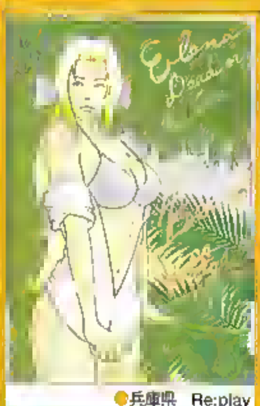
板垣　ゴミ箱システムはとくに気に入ってますよ。ウインドーデザインから何から僕が決めたんですけど、あれがこのゲームの肝ですよ。このゲームには成功したときに飛び上がりたくなるほどの喜びと、失敗したときのとてつもない悲しみ、怒りを入れたかった。

ただ開発の最終段階のころ自分で遊んでいて、いろいろと感ずるところがあってゴッドハンドシステムを作りました。システムの内容がわかっちゃうと、いちばん大事なものがなくなってしまうから、永久規制ですけど（笑）。

――100パーセント渡せるようにしなか

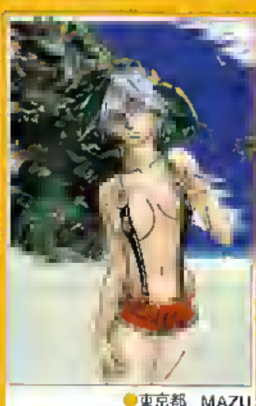
From Readers Illust FREAKS

すっかり縮小気味のイラストコーナー……。ごめん！　今回載らなかったといって没ではないので投稿よろしくです。読者コーナー連動のポイントは500です。



←クラシカルな雰囲気が印象的。さすがはエレナ様。水着とリボンの色をきちんとコーディネイトです。

●兵庫県　Re:play



←こちらはCGでの投稿。イラストギャラリーの投稿を引き抜いてしまいました。オリオールはいいね。

●東京都　MAZU

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

ったのは、そういう理由ですね。
板垣　100パーセントでは何の情緒もないですよね。あと大事にしたのはパーセンテージ云々だけでなく"数字"というものを極力排除したことです。バレーのスコアとお金だけはしかたないということでアラビア数字を使いましたが。
――そういうシステムがありつつ、水着の数も膨大で。コンプリートは無理ですよね、ホント。
板垣　プレイスタイルは個々人で違うでしょうから、コンプリートしたいという方を止めることはできません。でも僕らのスタンスとしては、自分が好きな水着、着せたいものを集めてプレイしてもらえればいいんです。うちのプロゲーマーですら、システムを知りつくしているにもかかわらず、1キャラコンプリートするまで120時間かかりましたから。これが8キャラだと……。
――膨大すぎる時間ですね（笑）。

意外や意外！ 原点はテニスゲーム!?

――スポーツゲームに対する挑戦という面では満足できましたか？
板垣　ベストではないですよね。カメラとか。けっきょくテレビの問題なんですが、20：9みたいなスーパーワイドテレビが欲しくなりましたよ（笑）。プレイアビリティとビジュアルのどちらを究極まで引き上げるか、というトレードオフでした。その中で僕はビジュアルを採って、究極のビジュアルの中でどれだけ楽しく遊べるかということに腐心しました。もう少し引いた画面にすればいいという意見も開発中に出ましたが、それは『DOAX』にとってはナンセンスですよね。キャラクターの持つ魅力、美しさ、モーションのダイナミックさが薄らいでしまう。
――ある程度の慣れは必要ですけど、必要十分な出来だったと思います。
板垣　『パワースマッシュ』（1999／セガ）のような簡単に遊べて、かつ動きがかっこいいゲームが作りたかったんですよ。初めてプレイしたときすごく衝撃を受けて、スポーツゲームを作るときは、これくらいのレベルのものを作ろうと思っていました。ボールとそのボールに対するキャラクターの挙動がすごくよくできているから、操作自体は簡単なんだけど、スーパープレイもできる。そういうところがすごいと思いました。プレイ感覚として、ぜひともその感覚を取り入れたくて、なんとか実現できたと思います。
　操作は2ボタンで簡単にして、プレイは1級品にする。格闘ゲームとは違ったアプローチですよね。自分が複雑なコマンド入力することなく、CPUにサポートをさせることで、スーパープレイになる。しかも美しく見せたいわけですから、モーションの数は膨大になりました。ホント大変でしたよ（笑）。
――もっとこうしたかったという部分はありますか？
板垣　いま思うと、バレー部分はもっとスピード感があってもよかったかなって。開発が終わったあと春の高校バレーを見ていて改めて驚きましたよ。本物のスパイクの力強さとスピードはすごいなと思いました。
――開発が終わって、ずいぶん経ちますが、いまは次回作を？
板垣　はい。いまは『NINJA GAIDEN』にかかりっきりですね。次号ではいろいろ情報を出せると思うので、期待してください。　（2003年4月8日収録）

From Players' Side

プレイヤーサイドから…… もうひとつの『DOA』ストーリー

　自社タイトルの人気キャラクターをほかのゲームに登場させるのは、この業界ではよくあるパターンだ。だが、対戦格闘ゲームのキャラクターでスポーツゲームを制作してしまう、なんてことはこれまでに例がなかった。もちろん、これは『DOAX』のお話である。しかも、その競技はビーチバレー。ちょっとセクシーな香りも漂うナイスな選択。コンセプトからして、すでにファンの心を掌握している。
　では、実際のゲーム内容はどうだったのか？　とくに評価したいのは、水着集めでもカジノでもなく、バレー部分の出来映えだ。筆者は、かつて発売されたバレーゲームの中で、革命的だったタイトルがふたつあると考える。それは、セガの『エースアタッカー』と、ビデオシステムの『スーパーバレーボール』シリーズ（いずれもアーケード版）だ。前者は手の形をしたコントローラーでスパイクを打つ爽快感が、後者は横方向への移動を排除してシンプルな操作に徹した点が斬新だった。そして、『DOAX』はこれらに続く第3の革命的バレーゲームではないかと考える。
　『DOAX』では、プレイヤーが自在に操作できるのは使用キャラクターのみ。パートナーの動きは基本的にオートで、若干シフトチェンジができる程度。つまり、プレイヤーはチーム全体に指示する"監督"ではなく、あくまで"プレイヤー"個人なのだ。この発想がキャラクター重視のゲーム性とマッチし、まるで対戦格闘ゲームのように感情移入できるシステムを構築している。
　また、キャラクターごとの性格づけもおもしろい。ボールパワーやレシーブ能力といったバレーの基本能力だけで、よくぞここまで差別化できたものだと感心させられる（ちょっとパワー型が強すぎるきらいはあるが）。逆に言えば、こういった必殺技排除の姿勢こそが、ゲームとしての風格を高める結果につながっているのだろう。
　さて、Xbox用ソフトとしては異例の大ヒットとなったこのシリーズは、今後どんな展開を見せるのだろうか。個人的には、さらにグレードアップした『2』を期待したいところだが、反骨精神のあるTeam NINJAの場合、意表を突いてテニスやラクロスといった種目で攻めてくる可能性もあるのでは？　今後、板垣氏のアナウンスから目が離せそうにない。
（文責：善之字元帥）



↑パートナーが言うことを聞いてくれない点もじつに楽しい。バレーゲームの新たな可能性を開拓した傑作だ。

つっちーのTeam NINJAってこんなところ

『DOAX』と声優と私

　『DOAX』発売からもう3ヵ月も経っちゃったんですね……。早い！　『DOAX』についてはこのコーナーでくり返し書いていたことですが、いろいろなグッズを作ったり、モーションアクターにチャレンジしたりとすべてにおいて本当に楽しい仕事の連続でした♪　その中でも印象深かったのが、声優収録！
　じつは私、さかのぼること十数年前、小学校の卒業アルバムに、"将来の夢は声優"って書いているくらい"声優"は憧れの職業なのです！　そんな声優さんたちのお仕事ぶりを間近で見ることができて、私は仕事ということも忘れ、すっかりファンの気持ちになってしまいました（笑）。そして、そのときの声が実際にゲーム内に入っているのを、東京ゲームショウで流れた映像でみて、とっても感動しました。
　さてさて、現在Team NINJAは5月にアメリカで開かれるE3に向けての準備にとりかかっておりマス！　と、いうわけで当然私もつぎの準備に取りかからなければならず、個人的にはいつまでも『DOAX』気分でいたいのですが、そうも言ってはいられないようです！　と、いうわけで、来月はいよいよTeam NINJA新情報が登場します！
　お楽しみに〜〜♪


土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

最新ROMにてゲームの内容を詳しく紹介!

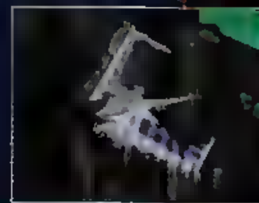
戦闘妖精雪風
～妖精の舞う空～





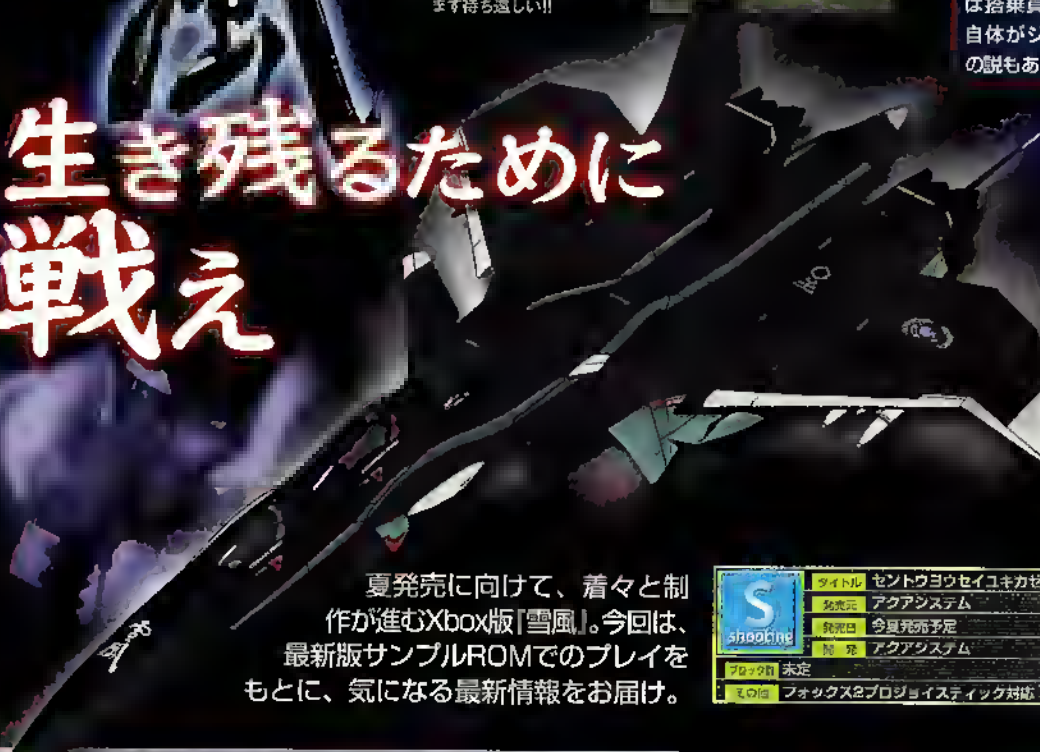
⬆➡新機体の登場やモードの追加などが判明。完成がますます待ち遠しい!!

[ジャム]
JAM



目的はおろか、その実態すら一切不明の異星体。33年まえ、南極に出現した"通路"から飛来し、各国基地を襲撃。その後の戦闘にて、"通路"の向こう側にある惑星フェアリイに封じ込めることに成功している。撃墜した機体には搭乗員はなく、それ自体がジャムであるとの説もある。

生き残るために戦え



いよいよ、その全貌が見えてきたXbox版『雪風』。最新サンプルROMでは、ミッションモードを始めとした各種プレイが可能となり、完成に近づいていることを感じさせてくれる。また、これまで未実装だった、ミサイルアラートを示すボイスなども搭載され、空戦ものとしての臨場感がグッとアップしている点も感じられた。さらに、製品版ではFAF機の基本操縦をレクチャーしてくれる、チュートリアルモードが用意されるとのこと。初心者でも安心してプレイできることだろう。

夏発売に向けて、着々と制作が進むXbox版『雪風』。今回は、最新版サンプルROMでのプレイをもとに、気になる最新情報をお届け。

タイトル	セントウヨウセイユキカゼ ヨウセイノマウソラ		
発売元	アクアシステム	ジャンル	フライトシューティング
発売日	今夏発売予定	価格	5800円(税別)
開発	アクアシステム	制作者	――
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	フォックス2プロジョイスティック対応 対象年齢未定		

開発スタッフインタビュー

Xboxに"雪風"を舞い躍らせた男たち……



●エクゼクティブ・プロデューサー：松高清治（左）
●ディレクター：脇坂 聡（右）

Xbox版『雪風』を手がけているのは、PCのフライトシミュレーターなどで高い評価を得ているアクアシステムだ。同社のノウハウを活かして、『雪風』はどのようにしてゲーム化されたのか？

『雪風』で目指すべきは リアリティーとゲーム性の融合

――まずはゲーム化までの経緯を教えてください。

松高　OVAの発売元であるバンダイビジュアルさんとは、たまたまあるイベントで知り合ったのですが，弊社がフライトシミュレーターを数多く手がけていることを知って、とんとん拍子にゲーム化の話が進んでいきました。ゲーム制作にあたりOVA版の大倉監督やGONZOのスタッフには，さまざまな協力や貴重なアドバイスをいただきました。それでゲームは当初我々が考えていたものより大変おもしろくなりました(笑)。ぜひ『雪風』ファン、GONZOファンにプレイしていただきたいです。

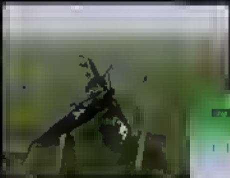
――いままでアクアシステムさんが手がけてきたフライトシミュレーターものとは、また微妙に毛色が違いますが……。

松高　そうなんです。じつは、"シューティング"というジャンルに挑戦するのはうちとしては初めてのことです。そういった意味では冒険です。ただ、『プチコプター』、『フライトアカデミー』と家庭用ゲームをリリースしてきて、「家庭用はもっと間口を広げなければいけない」ということは実感してい

フライトシミュレーターとしての『雪風』の魅力に迫る!

Point 1 リアリスティックな戦闘機の挙動

リアリスティックとは現実的であること。本格的な空力エンジンを採用した本作は、フライトシミュレーターとしての現実感を持ちながら、同時にゲームとしても楽しめる絶妙なバランスが実現されている。さほどシビアでない操縦感覚は初心者にやさしく、上級者にはラダー操作での複雑な動きも可能にしているのだ。



↑リアルから一歩踏み出した飛行特性。OVAばりのムチャな機動も可能!?



↓基本操作は左スティックのみで可能。上級者向けにラダー操作も用意。

Point 2 OVAを再現したHUD

各種空戦情報を目前に映し出すHUD(ヘッド・アップ・ディスプレイ)。現実の戦闘機に搭載されているこの機能も、みどころのひとつ。一見特殊な形状に見えるデザインだが、実際のHUDで見られるすべての機能が盛りこまれているのだ。デザイン美と高機能とが一体となった未来型HUDを体感できるのは、まさにフライトシミュレーターならではの醍醐味と言えるだろう。

HUDの見かた

① ウイスキーマーク
② ベロシティベクター
③ ピッチスケール
④ 速度計
⑤ 高度計
⑥ 方位計
⑦ エンジンゲージ



Point 3 空戦を実感させるグラフィック表現

最近のフライトシミュレーターがそうであるように、映像面における空戦表現にも抜かりはない。下で紹介しているほかにも、高G時に視界の色が変化するレッド/ブラックアウトや、アフターバーナー時のノズル展開、温度差による空気の揺らぎといった、細かい部分に至るまでがキチンとグラフィックとして描かれているのだ。

フレア

➡敵赤外線誘導ミサイルを欺瞞するために、機体後部から高熱の物体を投下する。緊急時に使用するこの機構も、映像的にキチンと再現されている。



ヴェイパートレイル

➡翼の上下で生じる気圧の違いにより、水蒸気の帯が翼端から発する現象。主翼、そしてカナードから白雲を引きながら飛ぶ雪風の姿は、美しくさえある。



エアブレーキ展開

➡エンジンスロットルを絞るAボタンを強く押すと、エアブレーキが開く。数値や挙動だけでなく、展開する様子が映像的に再現されていることがわかる。



爆発パターン

➡敵にミサイルがヒットして爆発・炎上。単に爆発が起きるだけでなく、黒煙を引きながら機体が空中分解していく様子が、臨場感を感じさせる。



WORLD OF 雪風

[フェアリイ空軍]
FAIRY AIR FORCE

ジャムの侵攻に対して、人類が組織した超国家的独立軍。広大かつ、未知の領域だらけのフェアリイをカバーするため、戦力のほとんどは航空機で構成されている。だが、物理・情報的に地球と隔絶しているため、その存在はおとぎ話のようにさえ思われている。



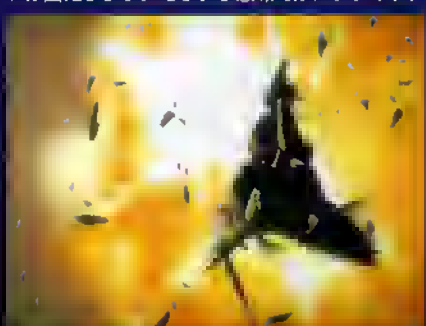
ましたので、今回の『雪風』はいい機会だと思っています。そんなわけで、本作のテーマは"リアリティーとゲーム性の融合"ですね。たとえば、うちの空力エンジンは、実際に飛べるくらいリアルに作っているのですが、それを『雪風』に応用しても、必ずしも家庭用ゲーム機のファンには喜んでいただけないかもしれない。ゲームとしてはけっしておもしろくはならないわけです。空戦にしても、リアルさばかりを追求していたら、ストレスが溜まるものになってしまう。

脇坂　つまり、アクアシステムらしさを保ちつつ、いかにゲームとしておもしろくするか、ということですよね。まあ、ミサイルの弾道計算をきっちりしていたりするのが、うちらしさといえばそうなのですが(笑)。

松高　単に敵がここにいるからミサイルがぶつかるというわけではなくて、「このタイミングで撃てば、ここで当たるだろう」という感じで物理計算をしているんです。もちろん、ゲーム性のために ある程度は快適さを優先していますよ。

——でも、ミサイル当たらなさそうですね(笑)。

脇坂　正しい位置で敵を捉えてミサイルを発射すれば当たります。そういう意味では、フライトシ



ューティングの本来の楽しさは、「いかにうまく敵にミサイルを当てるか」ではなくて、「いかにミサイルが当たるようなポジションを確保するか」にあると思うんです。本作では、そういう追跡する楽しさ、というのを追求しています。

——同じ"フライトシューティング"でも、ほかとはひと味違うというわけですね?

脇坂　『スターウォーズ』の空戦シーンくらいに爽快さを楽しんでもらえたら、とは思っているんですよ。それで、『雪風』の場合、敵がジャムなので、何十機も敵を登場させてそれをバタバタ倒す、というゲーム性にはなりにくいんです。それで一機一機の重厚な空戦を楽しんでもらうために、敵機の爆発シーンにもすごいこだわっています。いままでのゲームでは、敵機が撃ち落とされてもあっさり爆発するだけのものが多いように思うのですが、本作ではけっこう気合が入っていますよ。

※画面は開発中のものです。

雪風を駆って与えられた任務に挑む ミッションモード MISSION MODE

本作のメインとなるのが、このミッションモードだ。プレイヤーは深井零少尉となり、与えられた任務に挑んでいく。全10数ステージからなるミッションは、通常任務である戦術偵察のほか、制空、対地攻撃、さらには模擬戦闘など、多彩な内容。また、ミッションを進めるごとに展開するストーリーは、原作小説やOVAをベースにしながらも、そこでは描かれることのなかった、ゲームオリジナルのストーリーとなっているのだ。展開によっては、シナリオの分岐といった要素も用意されているぞ。





↑パイロットデータを登録してスタート。難易度は複数用意されている。

[ブーメラン戦隊] BOOMERANG SQUADRON

WORLD OF 雪風

正式名称は、フェアリイ空軍・戦術戦闘航空団・特殊戦第5飛行戦隊。ブーメラン戦隊とは、帰投率100パーセントであることから付いた異名。最前線で戦闘の情報を記録。必ず基地へと戻ることを絶対とし、任務には最強の戦闘機・スーパーシルフが与えられている。



MISSION 01 空中哨戒―偵察任務

ジャムの制空権から遠く離れた、シュガー砂漠付近の偵察任務。最初のミッションであるため、出現するジャム機は少なく、偵察任務もごく簡単なもの。いわばゲームになれるための入門編ミッションだ。無事帰投することを念頭に進めよう。



←コース指示に従って飛行して偵察任務を遂行せよ。

MISSION 02 空中哨戒―制空任務

早期警戒機よりジャムがTAB15基地に向かっているとの報告。緊急ミッションとして、急きょ味方基地に向け発進する。また、敵編隊には新型ジャム機が含まれている模様。このチャンスを逃さず、直接交戦して新型機の戦闘能力を調査するのだ。



←敵と直接交戦して情報を入手。危険な任務だ。

MISSION 03 戦術偵察任務

TAB15基地から発進した小隊がジャムと交戦中。現地へとおもむき、戦術偵察任務を遂行する。通常どおりの、上空からの戦闘状況、および敵の活動拠点の偵察だが、該当エリアでのジャムの活動は活発。付近にジャム基地がある可能性も……!?



←味方が交戦中であろうとも帰投する。それが任務だ。

ミサイルの弾数には制限が――随所に"雪風"らしさが光るシステム

――ストーリー的には、基本はOVAをベースに?

脇坂　そうです。ただ、OVAをベースとしつつも、小説のエッセンスをだいぶ取り入れています。OVAでは採用されなかったエピソードも収録していますし。そういう意味では、小説とOVAの中間といった内容になっています。

ただし、私たちが作っているのはあくまでもゲーム版『雪風』ですので、ある程度のストーリーはカバーしつつも、基本線は「ゲームで空戦を楽しんでほしい」という作りになっています。

――ストーリーはOVAや小説で楽しんでください、ということですね?

脇坂　そのへんは悩んだところでもありますね。顔グラフィックやムービーを多用して、"キャラゲー"っぽく仕上げることも可能だったのでしょうが……。シューティングとしてのゲーム性に重さをおいた作りになっています。主人公は深井少尉なのですが、ユーザーが自分でプレイする爽快さを味わっていただけたらと思っています。

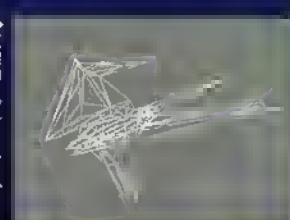
――実際に『雪風』を制作して苦労した点は?

脇坂　OVAの機体をいかに遜色なくXbox版でも再現するか、ですね。ゲーム化に際しては、OVA版で使用した機体のデータをそのままいただいたのですが、それが一機体あたり70万ポリゴンほどありまして……。いくらXboxがハードとして優れていても、表示できるのは数千なので、ポリゴン数を減らしつつ、いかに減ったようには見えないようにするか、というのが開発当初の命題でした。

松高　テクスチャー表現の工夫とか、いろいろ苦心していました。そのおかげで、OVAと遜色のないものができたのではないかと思っています。

脇坂　"ジャムぶれ"にも注目していただきたいです。ジャムの形は直線的で、モデリングなども単純なのですが、OVAで表現されていたような、"ジャムぶれ"の不気味な感じをだすためにえらい苦労しました。まあ、楽しかったですけど(笑)。

松高　あと、これはバンダイビジュアルさんからの要望もあったのですが、ミサイルの弾数に制限を設けています。無制限に撃てるのは雪風らしくない、という理由からです。



➡直線的なデザインながら、OVAをしっかりと再現すべく、ゲーム用の機体を作成していく。不気味な"ジャムぶれ"の表現にはかなり苦労したという。

MISSION 04 敵前線基地攻撃任務

ミッション03での偵察任務により、該当エリアにカモフラージュされた敵前線基地を発見。味方のシルフィード編隊により、戦力を調べるための陽動作戦が実施される。これに合わせて、雪風は低高度より敵基地へと侵入。施設の写真撮影を行う。敵戦力を推し量るための重要な任務であるため、極力敵基地へと接近する必要があるが、その分危険度も増すことに。無事に生還できるか!?





←↑初の地上目標に対するミッション。対地ミサイルを装備して、地表にある敵施設への攻撃も行える。

MISSION 05 戦術偵察任務

敵前線基地があると予想されるが、詳細は不明。しかも、上空を厚い雲が覆っているため、低空を飛行することになる。地形に注意し遂行せよ。

➡山間を縫うように偵察を実施。少しでも操作を誤れば地表に激突してしまう!!







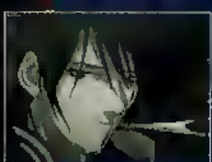
FA-1 FERN　ファーン

前進翼が特徴的な単座の格闘戦闘機。旧式化したため、戦闘爆撃機として運用されることが多い。

●DATA　全長：16.45m 全幅：11.56m 全高：4.83m 自重：11,876kg エンジン：FNX・5010-Kターボファン×1基 最大速度：マッハ2.1 巡航速度：マッハ0.8 実用上昇限度 高度17,700m 機体荷重限界：9G 兵装：20mmガトリング機関砲×1門、翼下4ヶ所・胴体下3ヶ所のハードポイントにAAM、ASM、精密誘導爆弾など最大5,800kgを搭載 乗員：1名

[深井 零] REI FUKAI

ブーメラン戦隊に所属するシルフ・ドライバー。階級は少尉で、国籍は日本。パイロットとしては非常に優秀な能力を持つが、他者にはほとんど興味を持たず、信じるものは愛機スーパーシルフ3番機──"雪風"のみ。人間味の薄い人物が多い特殊戦の中においても、あまりの冷徹さから「機械になり損ねた人間」と揶揄されるほどである。



──ゲームとしては、思い切った仕様ですね（笑）。弾がなくなったらどうするのですか？

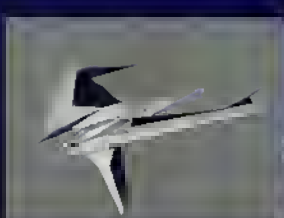
脇坂　最悪戦場を離脱すれば、ミッションをやり直すことができるようになっています。じつは、リアルモードで任務に失敗すると、ゲームのいちばん最初からやり直しになってしまうんです。

──なかなか厳しいですね（笑）。

脇坂　そうですね（笑）。ただ、"味方が攻撃されていても救助するな。情報を収集して必ず生きて戻って来い"というのが雪風の任務になっていますので、原作の世界観に沿っているのかなと。もちろん、どうしてもクリアーできないという方のためにイージーモードも設けていますので（失敗したミッションの最初からやり直しが可能）、ご心配されることはありませんよ（笑）。

松窩　『雪風』ファンの方にも、そうでない方にも楽しめる内容になっていますので、ぜひご期待ください。







原作者 神林 長平氏より ゲーム版に寄せて

原作者としては雪風が実際に飛んでいるのを見るだけでも感動ものなのだが、ゲーム版となれば、それをわが手で操れるわけだから、より身近に感じられることだろう。

ゲーム上では複数のミッションが設定されているので、特殊戦の任務の過酷さを追体験できそうだ。さらに、雪風というキャラの個性をたっぷり味わえるなら最高だ。出来の悪いパイロットはいきなり射出されるとか、深井零の苦労も体験できるといい。「雪風」ならではの仕上がりを期待している。

原作小説は文庫本で読める!!



戦闘妖精・雪風〈改〉
ハヤカワ文庫JA
700円



グッドラック 戦闘妖精・雪風
ハヤカワ文庫JA
860円

エクスチェイサー Ex-Chaser™

前半ステージのダイジェスト&4人プレイを体験レポート!

発売を間近に控えた今作。今回はシステムのおさらいを含め、見どころのステージをピックアップ紹介だ。4人同時プレイの体験も報告するぞ!



タイトル	エクスチェイサー		
発売元	アイディア ファクトリー	ジャンル	アクションRPG
発売日	5月22日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	アイディア ファクトリー/XPEC	制作者	キャラクターデザイン:平岩洋司
ブロック数	16ブロック	システム対応	4人
その他	全年齢		

異界からの勇者となって天魔王マドゥルーの野望を砕け!

プレイヤーは異世界から召喚された勇者となり、天魔王マドゥルーから大陸を救うべく戦いをくり広げる。進行はステージクリアー型で、"ボスを倒す"、"特定アイテムを発見する"などの条件を満たして1ステージずつ進めていく。プレイキャラは隠しキャラを含めて20人から選択可能。能力の異なる戦士、狩人、魔術師、海賊、盗賊の5つの職業から選択できる。

キャラを選択してプレイ!



↑ひとりプレイはもちろん、2~4人での協力プレイも可能。異なる職業のキャラでパーティーを組める。



↑各ステージではフィールドを歩いて探索する。敵を倒しつつゴールドやアイテムを入手しながら進んでいくのだ。

基本攻撃+必殺技で敵と戦え!

攻撃は接近攻撃、遠距離攻撃、魔法攻撃の3つがメイン。これらに加え、ふっ飛ばし攻撃や緊急回避、必殺技、究極魔法といったテクニックを駆使して敵と戦っていく。それぞれの攻撃は、キャラの職業によって威力や攻撃範囲などが変化。狩人なら弓矢の速射力を活かして遠距離攻撃メイン、魔術師なら強力な魔法攻撃メインなど、職業ごとに有効な戦術も変化してくるのだ。

3種類の基本攻撃を駆使



接近攻撃

←剣や棍棒など、武器による接近攻撃。威力や攻撃スピードは職業ごとに異なる。力の強い戦士、海賊が得意とする攻撃だ。

遠距離攻撃



→弓矢や銃など、飛び道具による攻撃。たいへん便利だが、使用するには"気力"を消費する。狩人や海賊は速射能力が高い。



魔法攻撃

←宝箱などから手に入るマジック・スクロールを使用。炎や雷などの属性があり、追加効果が狙える。魔力の高い魔術師が得意。

気力ゲージ満タンで必殺技発動!





←↓右トリガを引きっぱなしにし、気力ゲージを満タンにすると、強力な必殺技が放てる。

攻撃をかわす緊急回避



←左トリガで可能な緊急回避。気力を消費するが、動作中は無敵に。相手の魔法や爆弾をかわすのに有効。

強力な闇のしもべが待ち受けるステージを紹介!

ここでは序盤ステージからいくつかピックアップして内容を紹介していこう。マドゥルーの支配地は全25ステージあり、4ステージが1エリアになっている。各エリアの最終ステージは巨大ボス戦になっており、終盤ステージではボス戦のオンパレードも用意されているぞ。

ステージ2 魔鳥の森

柵で仕切られた複雑な道を進み、鳥人族の集落を突破していく。大量に出現するガルーダが厄介な敵となる。マップのどこかに潜む2匹のバルディオスを倒し、宝珠と炎水晶のネックレスを入手するのが目的だ。



➡爪の攻撃や突撃が強力なバルディオス。離れると無数の羽根を飛ばす。

ステージ5 死霊の山道

死霊たちが巣食う山道を突き進むステージ。各所にあるレバーを操作し、閉ざされた扉を開いて進んでいく。ふいに突っ込んでくるグールや骨を投げつけるガサステに要注意。マップの奥では魂を奪われた戦士、死霊騎士が待ちかまえている。



⬅ジェネレーターからはつぎつぎとゾンビが涌き出てくる。ガサステとグールを警戒しつつ戦っていくのだ。



⬆長剣を振り回す死霊騎士の攻撃は強力!　緊急回避&遠距離攻撃が勝利のカギか?

ステージ6 愚か者の墓場

ボスのビフォルダーを倒したあと、雷水晶のネックレスと聖なる護符を手に入れるのが目的となる。ただ奥へ奥へと進むだけでなく、隠された仕掛けを作動させてビフォルダーを出現させる、といった謎解きが用意されているステージだ。



⬆⬇炎攻撃が熾烈を極めるビフォルダー。倒せばアイテムが入手可能に……。



ステージ8 裁きの間

部屋の中央に置かれた黒水晶を取ると、エリアボスである監獄長が姿を現す。監獄長は左右の壁から突き出す巨大な腕による攻撃のほか、目玉のような物体を飛ばして攻撃してくる。遠距離攻撃や魔法攻撃で、監獄長の弱点である頭部を集中攻撃して倒すのだ。



➡三方の壁から頭と両腕を突き出す不気味な姿。巨大な平手の攻撃を受けると大ダメージを受けるぞ!

4人同時プレイ体験レポート!

序盤ステージで、実際に4人同時プレイに挑戦。その状況を報告するぞ。ちなみに同時プレイは最初からスタートしてもいいが、すでにゲームを進めたデータをロードして挑戦することもできる。途中のデータを使えば、成長したキャラを使い、すでに進めているステージから選んでプレイできるぞ。

ステージ1 いきなり醜い争いが…

戦士、狩人、海賊、魔術師のパーティーでスタート。はじめは順調に各個撃破で進んでいたが、ある程度ゴールドを取ったところで異変が!　Yボタンを連打する音が響き渡り、熾烈なゴールドの奪い合いに……。



⬅Yボタンで小突いてゴールドを落とさせる。ステージ後の買い物に向けて早くも仲間割れ?

ステージ2 協力してスイッチを作動

ステージ1での争いを反省し、ここはひとつ団結することで意見が一致。各職業の持ち味を活かし、ステージ1とは雲泥の差で快調に突き進む。連動スイッチによる扉も協力して開き、お宝を仲良く分け合うのであった。



➡スイッチに乗っているあいだ、扉が開く。ひとりが反対側のスイッチに乗り、全員通過。

ステージ3 大混戦の末、合体技炸裂!

螺旋通路を登っていくが、通路が狭いうえに大量の敵が出現するため大混戦に。自分の居場所を見失い、炎のトラップに燃えあがるプレイヤーが続出!　だが、合体技で敵を一網打尽にし、活路を開くことに成功する。



⬅気力ゲージが満タンのキャラどうしで協力し、合体技を発動!　みんな～、生きてるか～?

カンフーパニック

Kung Fu Panic™

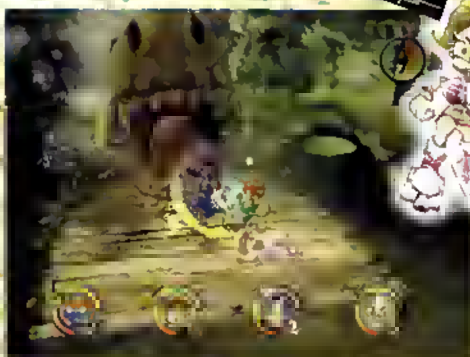


タイトル	カンフーパニック		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	はちゃめちゃ対戦アクション
発売日	5月29日発売予定	価格	5500円(税別)
開発	Just Add Monsters	開発者	
ブロック数	6ブロック	対応機能	5.1ch
その他	15歳以上		

発売まであと1ヵ月となった『カンフーパニック』。一風変わったアクションスターたちがくり広げる、はちゃめちゃな対戦アクションの全容を一挙紹介するぞ!

異色のアクションスターたちを操り華麗なる乱闘シーンを決めろ!

今作は4人まで参加が可能な対戦型アクション。プレイヤーは個性的なキャラからひとりを選択し、カウンターやコンボなどの攻撃で闘っていく。対戦のステージは映画のワンシーンを撮影するという設定になっており、さまざまな仕掛けが用意された映画のセットを舞台に展開。突然床が割れたり、激流を下るイカダの上など、変化していく仕掛けに対応しながら闘いをくり広げるのだ。


↑急流を下るイカダの上での戦い。不安定な足場の上で相手に攻撃を叩きこむ! 奥から迫る恐竜はイカダを噛み砕いてくるぞ!


←巨大な豪華客船が舞台のステージ。波に揺れる船上では浮き輪やボートが滑ってきて、もう大変。


→エイリアンが襲撃してくる…というシーンのセット。UFOだって戦いの場になっちゃうのだ。

刻々と変化していくセットを舞台に戦え!



←"謎の酔っ払い"のステージ。時間経過でセットがどのように変わるか、ご覧あれ!



←スタートの酒場でしばらく乱闘を展開していると、突如、床が崩れ落ちる……!


↑全員下に落下するも、戦いはまだまだ続いているぞ。

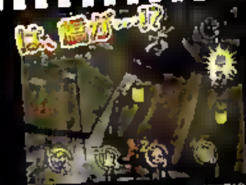


←下の床も崩れ、今度は小舟に移動。舟から落ちると1ミスになるため、必死の攻防が……。



↑岸にたどり着いたら急いで天幕を昇る。遅れるとミスに!


←天幕を経てクレーンで吊られた足場へ。戦いに夢中だけどこのクレーン動いてるよ……。



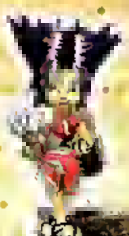
↑クレーンが壁に激突。落下後に橋を進むとここも崩れ……。

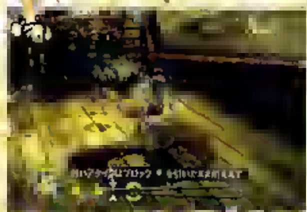
→橋の先端が切れ、イカダ状態になって海へ!? 生き残ったふたりの一騎討ちに!



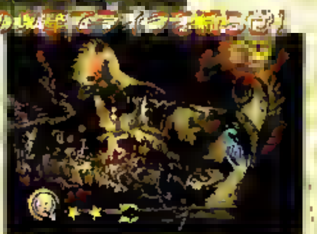
多彩なコンボを駆使しつつ決めろ、スーパーアタック!

相手への攻撃は、通常のアタックやカウンター投げが基本。さらにジャンプやブロック、防御無視のヘビーアタック、相手をふっ飛ばすスピンアタックなどもあり、バリエーションは豊富。キャラによって攻撃モーションは変わるが、操作は共通なので好みのキャラで戦える。さらに、連続攻撃となるコンボや一撃で相手を倒すスーパーアタックなども存在。簡単な操作でこれらを駆使できるので、奥の深い戦術が楽しめるぞ。





⬅カウンターや投げなどの基本攻撃は、ボタンひとつでくり出せる。矢継ぎ早に攻撃を決めて、相手をダウンさせるのだ!



➡ダウン中は蹴飛ばしたり、つかんで場外に投げ飛ばしたりすることができる。投げ飛ばして他者にぶつけることも可能だ。

防御無視の"灼熱コンボ"!



⬆まずはXボタンによる通常のアタックから入る。

⬇2打目も通常アタック。棒を振り下ろす攻撃に。



⬅3打目はX+Aのヘビーアタック。コンボによって通常のヘビーアタックより強力な防御無視の攻撃が!

"烈風コンボ"でカウンター!



⬅⬇X、X、Yなら3打目がカウンター攻撃に!

ののしり→スーパーアタックへ!



⬅相手をダウンさせ、すぐに左トリガを引くと、"ののしり攻撃"が可能。決まると長くダウンさせられる。

パワーアップボールをためろ!



➡ののしり攻撃を決めると、頭上にパワーボールがストック。



⬆パワーボールが3つのときに左右トリガ同時入力でスーパーアタックが発動。防御を無視して一撃で倒す必殺技だ!

1~4人でどっぷり楽しめる6つのゲームモード+α

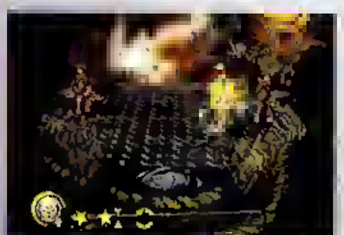
ゲームモードは、以下の6つが用意されている。4人までの対戦はもちろんのこと、"ニンジャチャレンジ"や"ミニシリーズ"で、ひとりでもとことんやり込める内容になっている。さらにゲームモード以外にも、ステージでの乱闘の様子を映画風の演出でリプレイできる"特典映像"など、たくさんのお楽しみ要素もプラスされているぞ。



6つの遊びかたで完全燃焼!

ニンジャチャレンジ	敵のニンジャ軍団と戦うひとり専用モード。ステージクリア一時の評価で、つぎのステージへ挑戦できる。
バトルゲーム	1~4人での対戦が楽しめる。個人戦はもちろん、2対2や1対3といったチーム戦も可能となっている。
チャンピオンシップ	対戦を何ラウンドか行い、チャンピオンを決定する。1ラウンドごとのポイントやルールは選択できる。
ミニシリーズ	キャラごとに異なる短編ストーリー仕立てのステージに挑戦できる。1キャラにつき3ステージずつ用意。
フリースタイル	コンピューターキャラを相手にアクションの練習。コンボやスーパーアタックなどをじっくり試すのに最適。
リハーサル	敵を相手に、特定の技を集中的に鍛えられるモード。上級コンボや実戦テクニックを磨きたいときはコレ。

ニンジャチャレンジ



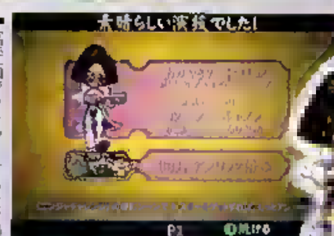
⬅20ステージを順番に挑戦。敵のニンジャ軍団を相手にクリア条件を満たすのだ。



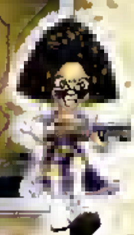
⬅ステージの内容は☆の数で評価される。3つ以上で、つぎのステージに進めるようになる。



⬅制限時間内に特定の数のニンジャを倒すなど、ミニゲーム的なステージもあるぞ。



⬅高評価でクリアーすると、隠しキャラや各種オプションがつぎつぎと解禁になっていく。

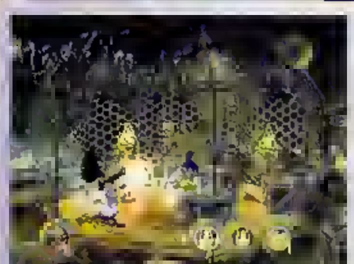


バトルゲーム



⬅"ニンジャチャレンジ"のステージを舞台に、対戦が楽しめるぞ。

ミニシリーズ



⬅ズーパーアタックで相手を倒すなど、クリアー条件が実戦的。

特報 X SPECIAL

シリーズ最大・最強のボリューム!!

大戦略VII

THE STRATEGIC & TACTICAL MODERN WARFARE SIMULATION



現代戦を扱った人気戦略シミュレーション最新作が登場。単なる移植でなくオリジナル要素も盛り込まれているぞ。

タイトル	ダイセンリャクセブン		
発売元	クールキッズ	ジャンル	現代戦・戦略シミュレーション
発売日	5月29日発売予定	価格	予価6800円(税別)
開発	クールキッズ	著作権	
ブロック数	ゲームデータ 35~182ブロック	システム対応	5.1ch
その他	WTM大戦略エディション・シークレットフィギュア同梱:全年齢対象		

Xboxのために生まれ変わった大戦略VIIを堪能せよ!

自分と敵が交互に部隊を生産、移動させ、双方の拠点を侵略しあう戦略シミュレーション最新作。PC版『大戦略VII』と『大戦略VIIパワーアップキット』の内容をミックスさせた移植作だが、Xbox版ではグラフィックや思考ルーチンを一新。さらに新モードの追加もなされている。



➡画面はフルポリゴン化。マップの縮小・拡大も可能だ。



⬆ソフトには"WTM大戦略エディション"のシークレットフィギュアを同梱。

WTMでキミの兵器がパワーアップ!!

食玩"WTM(ワールドタンクミュージアム)"との連動企画も用意。5月26日に50万個限定で発売予定の"WTM大戦略エディション"と初夏発売予定の"WTM第4弾・自衛隊編"に封入してあるパスコードを入力すると、最新兵器がパワーアップした状態でゲームに登場するのだ。



パスコードを入力せよ!

- 61式戦車
- 74式戦車
- 90式戦車
- 87式自走対空砲
- 60式自走無反動砲
- AH-1Sコブラ
- AH-1Wスーパーコブラ …etc

PC版パワーアップキットの内容も追加! これがXbox版の4つのモードだ!!

MISSION

さまざまな条件のもと、与えられたミッションに挑戦していくモード。クリアー後は"FREE PLAY"で最新兵器や追加マップが出現。





➡⬇簡単なものから始まって徐々に難易度がアップ。

FREE PLAY

マップを選択し、生産タイプ国や開始条件を自由に設定して遊べるモード。"MISSION"で獲得した最新兵器や追加マップも使える。





➡⬇成長した部隊は別の戦場マップへ引き継ぎ可能。

MAP EDITOR

自分だけのオリジナルマップを作りたいときは、このモードを選択。作ったマップをメモリーユニットに保存して交換することもできる。



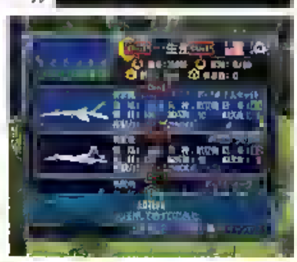


➡⬇パレットから地形を選んで配置するだけでいい。

TUTORIAL

ユニットの生産や移動、索敵、攻撃方法など、プレイするうえで必要なルールや画面の見かたなどをていねいに説明してくれる。





➡⬇まずはチュートリアルで基本ルールをマスター!

ゲームの流れはいたってシンプル! 基本をおさえて敵に打ち勝て!!

現代兵器が多数登場する『大戦略』シリーズは、"ルールが複雑で敷居が高そう"といった印象を未経験者に与えがちだが、基本ルールは至って単純だ。ここではゲームの流れを3段階に分類することで、本作のプレイ手順を解説していこう。



←最大4ヵ国が同じマップで覇権を競い合うのだ。

基本的なゲームの流れ

プレイヤーの行動			敵の行動		
生産・配置 →	移動・索敵 →	戦闘・占領 →	生産・配置 →	移動・索敵 →	戦闘・占領

部隊を生産し、配置しよう!

まずは部隊を生産。どんな部隊を生産できるかは、生産タイプ国（アメリカやロシアなど8種類）によって異なる。各部隊は自軍首都の周囲か、首都から5ヘックス以内の都市や空港、港で生産できるぞ。

部隊を生産し、配置できる拠点

首都 首都のまわりでも、地形によっては生産不可な場合もある。首都を占領されると敗北になる。

空港 戦闘機やヘリなどの航空部隊を生産できるほか、航空部隊の修理、補給なども行える。

都市 地上部隊の生産や修理、補給ができる。占領すると毎ターン50の収入を得られる。

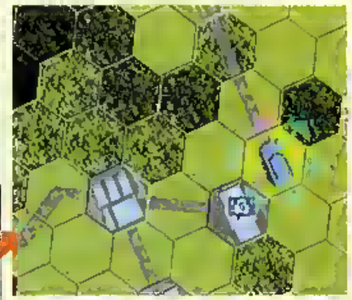
港 空母や潜水艦などの艦船部隊を生産できるほか、艦船部隊の修理、補給なども行える。



←生産コマンドを選ぶと、配備できる部隊がズラリ出現。生産可能な部隊数は50までだ。



→生産時は各部隊の装備を見られるほか、武装内容の設定も行える。



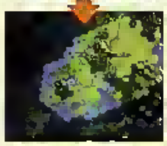
↑生産終了後、部隊を配置するときは、配置方向を決められる。生産されたばかりの部隊は、つぎの自軍ターンまで行動できないので注意。

移動・索敵で敵を発見!

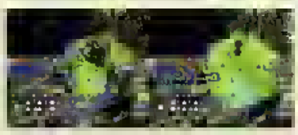
移動は燃料がある限り行えるが、移動先ヘックスの同一階層（本作には高度の概念がある）に敵部隊がいた場合は進入不可となる。歩兵のように移動速度の遅い部隊は、輸送トラックやヘリに搭乗させて運搬することも可能だ。



←通常移動可能な場所は緑・高速移動可能な場所は赤色で表示。



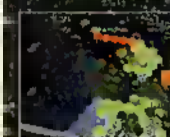
←高速移動をすると通常の2倍、燃料を消費することになるぞ。

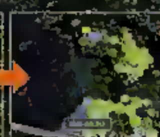


←施設や部隊には周囲を偵察できる索敵範囲が設定されている。

CAUTION!!―[illegible]

移動時、索敵効果の及ばないヘックスに進入したとき、そのエリアに敵部隊がいると強制的に戦闘へと移行。一方的に攻撃されてしまうぞ。



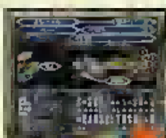




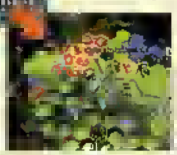
←↑写真のように暗く表示された索敵不可能なエリアに侵入した場合、その周囲に敵が潜んでいれば、戦闘画面へ。不意打ちなので反撃は不可能だ。

敵に接近―武器を選んで戦闘開始!!

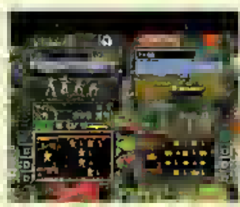
移動後、攻撃が可能な範囲内に敵部隊がいた場合は、戦闘を仕掛けられる。各兵器には、どの兵器に対して何の兵器（もしくは武装）が有効か、力関係が設定されている。有利に戦闘を進めるためには、それら関係を把握したうえで、どの部隊でどれを攻撃するかを考えなければならないのだ。



←兵器の中には指定した敵部隊とその周囲を直接攻撃できるものも存在する。



→攻撃範囲の指定も広い！　ただし、未確認の敵にはダメージを与えられない。



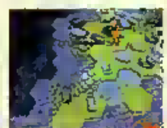
↑戦闘した部隊には経験値が与えられる。戦闘をくり返し……。



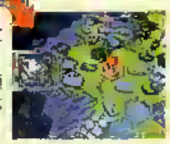
←経験値が一定数に達すると部隊の基本性能が上がり、部隊のランクも一段階上のものに変化。

中立・敵拠点に侵攻―占領せよ!!

都市や空港などの施設は、歩兵や一部の兵器を用いることで占領できる。占領すれば、その施設は自軍のもの。都市や工場なら資金、製油所なら燃料といったように、施設を占領すればするほど、自軍の軍事力は増強される。もちろん敵の首都を占領すれば、その時点でゲームは終了。勝利となる。



←歩兵系の部隊が施設上で移動を終了した。ここで占領活動を行ってみると……。



→施設の色は自軍カラーに変化。どんどん施設を占領して、自国の軍事力を強化しよう。

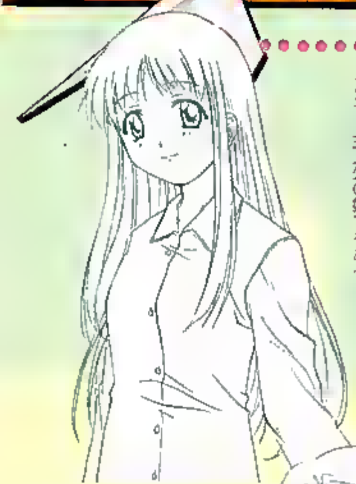
移動前・移動後に占領できる部隊



移動前にのみ占領できる部隊



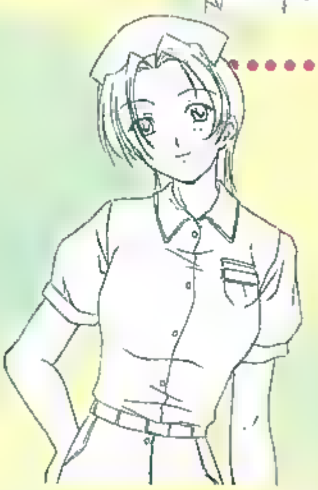




病弱な、ぼくの妹
藤堂加奈（CV：川澄綾子）
生まれつき内臓を患っているという、悲劇の運命を背負った少女。本作のメインヒロインで、主人公の妹でもある。



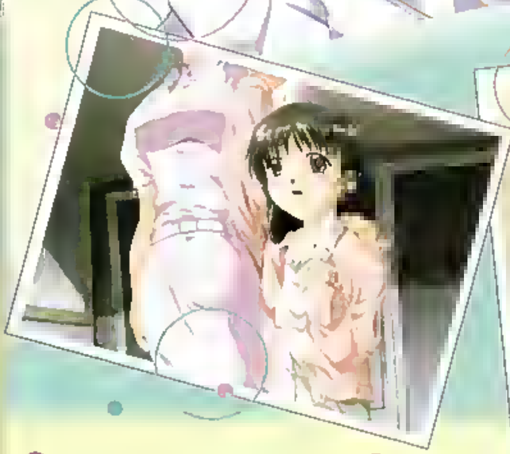
ワケありげな幼なじみ
鹿島夕美（CV：宮村優子）
活発で、いつも明るく元気な夕美は、主人公とは小学校で同じクラスだった。ただ、小学校時代はそんなに親しくなかったとか。



看護婦はお姉さん？
近藤美樹（CV：鶴ひろみ）
加奈の入院先の看護婦さん。加奈が入院したてのころは、まだまだ新米だったが、いまではすっかりベテラン看護婦さんに。



末期ガンを患う女性
霧原須摩子（CV：渡辺美佐）
加奈の入院先で知り合う女性。入院まえはやり手のキャリアウーマンだった。香奈というひとり娘を持つ母でもある。





本作のテーマ―― それはやさしさゆえの悲しさ
病弱な妹と兄とのせつないドラマが幕を開ける

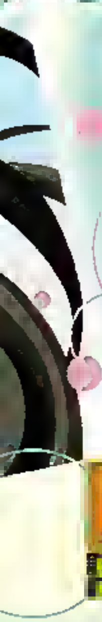


↑病弱な加奈はいつもベッドの上。ずっと病室でひとりぼっちだ……。

←珍しく自宅でのひとコマ？　はっとした仕草でたたずむ加奈だが……。

もともとPC版が1999年にリリースされた『加奈～いもうと』。そのテーマとシナリオから、PCユーザーの琴線に触れたタイトルが満を持してXboxに登場する。Xbox版にあたっては、キャラクターデザインやイベントグラフィックなどを一新。もはや“移植”とは呼べないくらいの内容となっている。さらに、キャラクターには豪華声優陣がキャスティングされているのだ。

お互いを想い愛しあう、世界でたったふたりだけの兄妹――。Xboxで語られる『加奈』の世界は、いったいどんな感動を我々に与えてくれるのだろうか――。



加奈

～いもうと～

（仮題）



話題沸騰のADVの続報を
病弱な妹の体操服など
刺激的なショットを交えお届け
あわせて、ついに決定した
豪華声優陣も紹介する。



タイトル	カナ～いもうと～(仮題)		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	恋愛ノベルアドベンチャー
発売日	今冬発売予定	価格	6,800円（税別）
開発	パンサーソフトウェア	制作者	プロデューサー：佐藤健次
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	未定		

加奈を取り巻く多くのキャラクターたち 彼らはストーリーにどう交差するのだろう？

現在の美少女ゲームで一大潮流を築いている"泣きゲー"のルーツ的存在であり、"元祖いもうと系"とも言われている本作。物語の本筋となる加奈と道隆（主人公）との兄妹愛はもちろん必見だが、じつは、この兄妹を見守る多くのキャラクターたちも、それぞれが逃れることのできない悲しい運命を背負っている。余命いくばくもない女性を愛する者や、病により人生のすべてを失う者など……。

物語に触れることで、我々は愛という感情、人を想うことの大切さ、命の尊さ、そして悲しさを知ることになる。そんな『加奈』のテーマがPC版で絶大な支持を得た理由なのだ。



⬆どこか儚さすら感じさせるその微笑。末期ガンに悩む彼女に残された時間はどれくらいなのか……？



⬇苦しそうな表情でベッドから起き上がっている加奈。兄とはいえ、はだけた胸元は気になってしまうところ？



⬆隆道の姿を見つけて笑いかける夕美。どうやら屋外のようだが、もしかして夕美と待合せだったのかな？



母といっしょに入院中
霧原香奈
（CV：金田朋子）
妹と同じ"かな"だが、性格は正反対の元気なお嬢ちゃん。主人公兄妹にとっては妹的な存在。



古くからの親友
長瀬智樹
（CV：三木眞一郎）
主人公とつるんでいた4人の親友のひとり。何をするときでも、いつもその4人はいっしょだった。



加奈に惚れている後輩
伊藤勇太
（CV：福山潤）
主人公の後輩で、密かに加奈を想っている。人見知りの加奈が、そんな勇太に心を開くときはある？



バスケ好きなスポーツマン
船津育郎
（CV：岡野浩介）
小学校から高校時代までつるんでいた古くからの親友。昔からバスケットが好きだった。



気の合う悪友
下田雅俊
（CV：上田祐司）
ちょっと下品なところあるため、加奈に警戒されている。本人には悪気はないようなのだが……。

豪華声優陣が集結!!
（その他のCV）

藤堂隆道	櫻井孝宏
藤堂父	未定
藤堂母	川村万梨阿
須磨子の夫	千葉繁
医師	田中秀幸
[illegible]コーディネイター	折笠愛

読者投稿コーナー

Rbox リーダーズボックス

やっぱり春なんで、装いも新たに軽くリニューアルしました。パーソナリティーには自称宇宙海賊の3名をお迎えして、イージーな勢いでお届けします。新生リーダーズボックス、至らぬ点もございますが、これからも、どうぞよしなに。



レターコロニー

500 BOX

地球を離れたパーソナリティーが、"夢想"宇宙より故郷を懐かしみながらお届けする、ふつうのおたよりコーナー。

●友だちに「『DOAX』を予約して買ったのにポスターをもらえなかった」と話していたら、ほかの友だちに「お前オタクだろ」って言われました。僕はオタクですか？　岐阜県　紅葉

……これがもし入学後初めて言われた言葉だったら、その後何年かはキャラクター確定だニャ。ケケー（宇）

オタクとヘンタイは世界共通語なんだから、胸を張って精進して……ってフォローになんないわね（ス）

●テスト勉強そっちのけで『DOAX』に没頭していた私に母がひと言「いい加減ファミコンやめなさい！」。いまどきファミコンって……ねぇ(汗)。　神奈川県　サンキュー肉

歳取るとひとまとめの度合がどんどん大きくなってくるニャ（宇）

――私も昔はオヤジに「モー娘。ちゃんみたいね」なんて言われたもんだけど、モー娘。の誰よ？（ス）

●このまえ、友だちとXboxで遊びました。いつも『HALO』で遊んだりするんですが、友だちがゲームベタで……。そんなこともありXbox Liveを買いました。うー、対戦があちぃぜ！　そこで友だちを誘い、交替でやったり、マイクを奪い合ったり、楽しかったー。そしてつぎの日、友だちから1通のメールが。「今度また遊ぼう」だって。いままで1回も向こうから誘ったことなかったのに。よっぽどXbox Liveが楽しかったんだな！　広島県　Vaith

だな（船）

だニャ（宇）

アナタタチマジメニヤンナサイ！　それにしても、メールで伝えてくるところが控えめでいいわね（ス）

●最近、やたらとトイレに行きたくなったり、残尿感があったりしてとてもつらかったので病院に行きました。そこで看護婦さんに「まぁ～こんなに若いのに！　珍しいわねぇ～」と言われました。診察結果、前立ぼう炎だそうです。それにしても前立せんを調べるために肛門に指突っ込まれて押されまくったのは、たまげたしとても痛かったです。健康な体がうらやましい。　山口県　央倫

随分とファンシーな痛みだ　クセにならないようにな（船）

好きな子に心配されても病名はシークレットだニャ（宇）

健康には寝るまえに1杯のココア……も効果なさそうね（ス）

●待ちに待った春休み！　今年はゲームしたり、庭に池作ったりゲームしたり……。いろいろやりました！　毎日午前は池作り。午後はゲーム（だけ）。最高の春休みです。Liveができればもっとよかったのになぁ……。　愛知県　なっけ

春休みは短いけど、宿題ない学校も多いし気楽でいいよニャー（宇）

わたしは毎日春休み気分（船）

それじゃウチらが困るのよ（ス）

●友だちと花見へ行く予定だったのですが、雨が降って中止。延期した日も雨で、そのまたつぎも……。友だちのあいだでは、これを「エクスチェイサー現象」と呼んでいます。あぁおそろしや。　福岡県　TRICK

こうしてるあいだもどんどん花びらは散ってると思うと集中てきん！ちょっとドロンさせていただく（船）

……朝まで帰らないニャ（宇）

……いちおうここ宇宙ってことになってるんで、ドア開けたら即死よ♥（ス）

●私の最近の楽しみは、選挙カーに手を振ることです。それも2階の窓から。どの選挙カーも私の存在に気づくと、うれしそうに乗車員全員で手を振ってくれます。ウチの前が信号なので、止まられちゃうとちょっぴり恥ずかしいのですが。　東京都　冷めたピザ

――昔はよく、修学旅行のバスに乗った生徒が通行人に手を振ってたもんだけど、あれも純朴でいいものよね。いまあんまり見ないけど（ス）

……我が輩たち、都会で大事な何かを忘れちまったニャ（宇）

●先日、友人とタクシーに乗りました。友人がポケットからアメを取り出し「1個しかねぇや」と言うやいなや食おうとしたので、「それくれよっくれよっ」としつこくねだっていたら、「ケンカしないで！」と運転手さんがキャンディーを2粒くれました。その際、前見て運転してなかったのはいいとして、運転手さんの名前を見たら"堀進さん"でした。　東京都　ギヤ比マン

さすが勇気とやさしさを持った某ドリラーさんと同じ名前だな！（船）

――確かによく運転席まわりに、菓子とかジュース隠してあるよニャ（宇）

……アンタのために買ってあるわけじゃないの。いやしい目しない！（ス）

●新生活シーズンな感じですが、半年まえに隣りに越してきた若夫婦が、どんどん所帯じみてきておもしろいです。越してきたばかりのころはお香の臭いとジャズがながれて、ベランダにはミッドセンチュリーなテキスタイルっつーの？　なんかおしゃれな布とか干してあったのに、いまベランダゴミ袋でいっぱいでーす。見えるところしかのぞいてないので変質者じゃないです。　神奈川県　暗闇で光る

最初は気張っても、徐々に安い物とかに軟着陸しちゃうものよ。とくに部屋作りなんてな（船）

……船長の部屋はパドワイザーのタペストリーとか薄っぺらい通販家具で初めっから安物だらけニャ（宇）

●近所の通学路が不良カラスのたまり場です。低空飛行でお年寄りをしゃがませ、小学生を悲鳴とともに走らせます。鳴き声も心なしか「ケケー」と聞こえます。僕も「なめんなカラス！」とばかりにフードをしっかりかぶって走り過ぎようとしたら、なんと、カラスにボディアタックを食らわされました。頭に。死ぬかと思いました。　千葉県　人間狩り

そりゃ災難だな。くちばしで血まみれになるまでつついて来たりするから気をつけるのだ！（船）

もしかして襲われた？（ス）

……凶暴なカラスの近くにはヒナがいる確率が高いニャ。地球にいるときはよくケンカしたニャ（宇）

●上京してひとり暮らしを始めました。家具を買うためにもらった資金でXboxと『DOAX』を購入……。間違ってる？　東京都　はったん

冷蔵庫や洗濯機なんかなくても生活できるが、DOAXはXboxがないとできないもんな！（船）

……つぎは5.1ch環境だニャ（宇）

――というわけで、リニューアルRbox、どうだったかな？　これからも、ゲームの話だけじゃなく、おもしろ人間目撃談、怪事件、お国自慢、ニアデス体験等々、思いついたことを何も考えずに送ってね（ス）

わたしたちがまとめて面倒を見ようではないか！（ス）

……質問も受け付けてるニャ（宇）

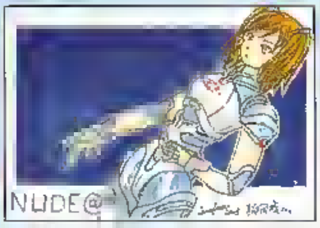
ポイントについて

●……が採用されるとポイントが加算されます。ポイントは2004年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋Xbox本体orパイオニアchヘッドホン(どちらか1台)＋お好みソフト2本】、【2位：記念楯＋お好みソフト2本】、【3位：記念楯＋お好みソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【5000ポイント達成：……(内容はそれぞれ変わります)】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせてい……

ギャラクシーイラストコンテスト

600 BOX

毎回投稿数の多いイラストコーナー。競争率も高いです。選考基準は、真心、かな（ス）



北海道　ケアフリー
クールな構図でお出ましのP.A.S.S.。指さす先に……落ちてる物拾えとかいうオチはさすがにないよな（船）



群馬県　HAST
『Ⅱ』では隠しキャラの吉光。舞い散る桜の花びらが、いい雰囲気出してるニャ（宇）



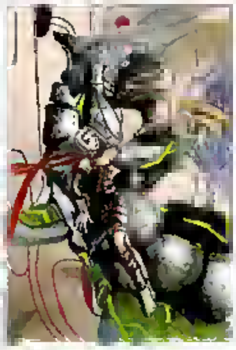
兵庫県　Re:play
本当に細かくて綺麗な線で書いてあるのコレ。ゴブリンのモデルはボブサップとか（ス）

今月の一等星

1500 BOX



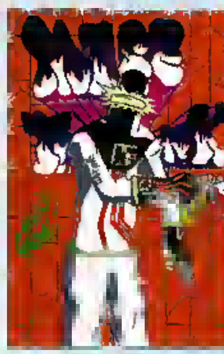
大分県　阿南知英
記念すべきリニューアル第1号の一等星は『ソウルキャリバーⅡ』のスポーン。光の表現がとっても丁寧なのよー（ス）



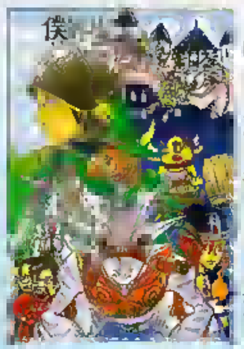
大阪府　MAZU
早速到着したメールでのCG投稿だ！　ドラゴンの質感がよく描けておるのう（船）



福岡県　HaKaSe
『エクスチェイサー』からパロパロちゃん。頭にチョウチョが止まってるニャ（宇）



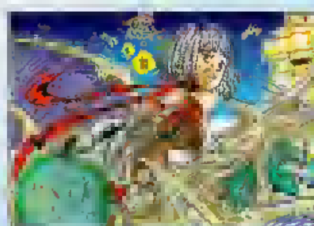
新潟県　com
いまにもプシュっとやってきそうな空気の、『JSRF』のノイズタンク（ス）



福岡県　TRICK
まるで映画のポスターのようなイラストだニャ。隅にはヒゲのお三方もしっかり（宇）



東京都　Dr.ひろい
こちらもメール投稿。レンタヒーローと妹のアリサです。春の日差しが眩しいわぁ（ス）



大阪府　T・O
まさに空中戦の真っ最中のオルタ。ドラゴンの背中が大きくて頼もしい。青空のグラデもとってもキレイだニャ（宇）

もしもXbox

500 BOX

「たら・れば」で、つかの間の夢を見よう。お題は「もしも100億円を自由に使えたら」

●歩くXBoxを作ってもらい「鉄騎」のコントローラーで渋谷の街をかっ歩したい。　東京都　E・Lラビット

現実度高い？　100億円あったら、ターミネーターみたいなのが作れるとなんかで聞いたな（船）

●世界の孤児院にXboxを寄付しての世界中の人とオンラインで楽しく遊ぶ。　富山県　オーディン

●積み重ねて、その上で寝る。　大阪府　北野正幸

約1畳サイズの枠に100億円分本体を積んでいくと、寝る場所は地上から約14キロ付近ニャ（宇）

●優秀な競走馬を買って「エックスボックス」と名付け、その血統での凱旋門賞制覇を目指します。母の父は「ビルゲイツ」？　神奈川県　冬眠

次回のお題は「もしもゲームの世界に入れたら？」です。ぶっとんだハガキお待ちしてるワ（ス）

Rbox 駆け込み宇宙センター

ムキィー！っときたら、ここでウップン晴らし。感療不満引き取ります。

●このあいだ、2泊3日の修学旅行に行ってきました。ゲーム類を持っていくのは禁止なのですが、僕はXBoxとコントローラー2個、『DOAX』をこっそり持っていきました。1日目は見回りが多く何もやりませんでしたが2日目の夜にみんなで『DOAX』をプレイ！　みんなテンションが高くなったときに突然先生が部屋に入ってきて、すべてを没収されました。「ちゃんと返してくださいよ」と言ったのに、まだ返してくれません。本当に返してくれるでしょうか？　XBoxには『DOAX』が入ったままですし。　新潟県　com

――修学旅行にXBox隠し持ってくなんて、とことんド根性。若さっていいもんだ（船）

――まくら投げより楽しそうだニャ。返却は保護者同伴説教付きできっと返してくれるニャ（宇）

500 BOX

川柳流星群

500 BOX

感じたことを、とりあえず五・七・五に当てはめれば完成。気ままにトライ！

バレーより　カメラワークが　上達し　埼玉県　よっしー

評●似たようなことはこれからもあると思うわ（ス）

X（バツ）だって　見方を変えれば　＋（プラス）へと　福岡県　TRiCK

評●ポジティブも度が過ぎると無痛に（宇）

公式HPのご案内

●掲示板メインの公式ホームページを開設中です。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの意見交換の場にするもよし。マナーを守って、いろいろ活用してください。編集部員はもちろん、思わぬクリエーターの方々も皆さんの声をチェックしているかも？　掲示板を初めて利用するときには会員登録（メール申請）が必要です。その際、携帯メールやフリーメールでの登録はできませんので、ご了承ください。　http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

よく耳をすませば 500 BOX

写真のフキダシにセリフを入れて、適当に会話を完成させよう。そんな真剣に考えなくても大丈夫ですって。



高知県　GAMES BOND



長崎県　田舎ゲーマー



福岡県　NAO

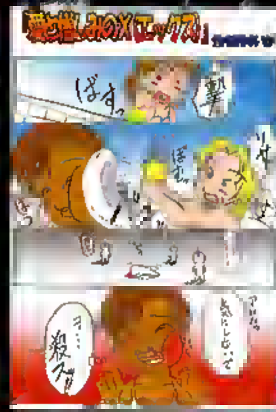
次回のお題は……？

あなたの脚本で、この写真に命を与えてください。メイクドラマ！



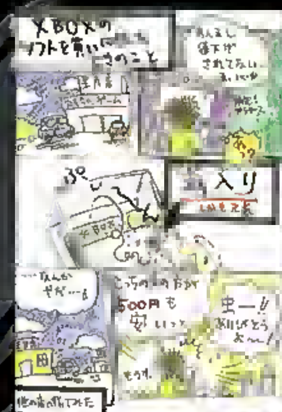
ブラックホール漫画塾 600 BOX

タイトルは変わっても中身は同じ、投稿マンガのコーナー。意見漫画から不条理系まで幅広く受け止めまっせ。



女どうしって、ワザとのときがあるから怖いのよね（ス）

兵庫県　桂月すいか



最期は、ケースの中でひからびて死んだのか？（総）

岐阜県　NGM

500 BOX 実録 つれづれLive日記

Xbox Live上で聞いたり体験したりした、いろんな話を教えてほしいの。

●テストの前夜，僕と友人Kのふたりはラグオルに集合します。ロックをかけた部屋で，いっしょにテスト勉強をするんです（笑）。マイクを着けた状態で同じ参考書をやり，わからないときだけ教え合ったりします。電話代は無料だし，一夜漬けの孤独感もなし。何より抜け駆けされる心配なし！　ヤマが外れたときも"仲間"です。

東京都　たなっち



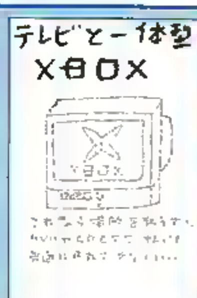
500 BOX Xbox開発事業団

●せっかくボイスチャットがあるのだから、必殺技の名前を叫んだ気合いの入りかたによってワザの威力が変わるアイテムを希望！　埼玉県　バルブヘッド

●3D映写機能。壁にリアルなゲームキャラが！　『DOAX』はかなりムフフなことに♪　けど『ハウスオブザデッド』は……（汗）。

神奈川県　サンキュー肉

●Xboxの映像とサウンドはリアルで迫力満点なので、つぎはぜひ、リアルなニオイを発生するマシンを！「なんか臭っ!!」と思って振り返ったらゾンビがいたとか。　埼玉県　よっしー



青森県　SHOGO

本体を小さくする提案が多い中、これなら大きくても問題ない？（ス）

編集部サテライト通信

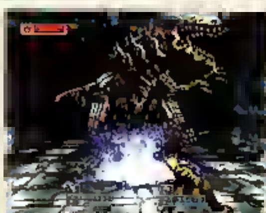
編集部発信型の不定期連載スペース！　今回は編集部一のゲーマー君が無謀な決意。



Xbox ブレイブゲーマーへの道

ふと思ったのである。Xbox、遊んでるつもりだったけど、ちゃんとプレイしていないゲームがまだまだあるなぁと。Xboxは毎月の発売タイトル数が少なめだけど、逆手に取ればこの状況、いまなら全タイトルクリアーも可能なんじゃないか？　と。いま思えば、これをつい声に出して言ってしまったのが間違いの始まりだった……（涙）。

試しに数えてみたら，4月末時点で発売済みのXboxゲームは全86タイトル（海外用は除く）。仮に1年で全制覇を目指すとすると，86（本）÷12（ヵ月）で月に約7本。毎月3本くらいは新作が出るとして，各月にそれを加えると月10本。週に2.5本ずつクリアーしていくペース……。いまどきのゲームって，エンディングまでの平均プレイ時間はどれくらいだろう？　ジャンルや難易度にもよるだろうけれど，平均20～30時間といったところか？　仮に1タイトル最低20時間遊ぶとして，2.5（本）×20（時間）で週に50時間。1日に7時間以上，



↑RPGなどは初回プレイが優に100時間を超えるタイトルも……。

"Xbox専用のゲーム時間"が必要になる計算だな。……早くも気が遠くなってきたが，次号では早速，この無謀な挑戦への進行報告第1弾をお伝えすることが決定！　さーて，問題は「誰がやるか？」だな！（オイ）

お知らせ

86ページ欄外を見て「編集部福袋ってなに？」と思ったあなたはスルドイ。福袋には，その都度，編集部から発掘されたいろんなモノ数点を詰め込んでお送りする予定です。余り分のXboxグッズ，記事で使った周辺機器，その辺に転がってる弊社書籍等々……。在庫処分と紙一重ですが，思わぬお宝が入ってる可能性もアリ。開けてからのお楽しみ，ということで！

…ターコロニー：おたより何でも！　ゆかいな（？）パーソナリティーがコメントします。●イラストコンテスト：カラーまたは白黒のイラスト。Xboxゲーム関連のテーマで！●もしもXbox：「もしも○○だったら？」という毎回変わるお題への回答。●駆け込み宇宙センター：「ねえねえ聞いてよ！」と言わずにはいられないグチ…、お聞きします。●川柳流星群：Xbox関連の話題を五七五で。●よく耳をすませば：写真の吹き出しに入るセリフを考えてみよう。

Reader's review 500 RBOX

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！ 対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！ クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

ソウルキャリバーII

現在ある格ゲーにも見習ってほしいほど丁寧。家庭用としてのモードや隠し系は過去最多。やり込み要素があるウェポンマスターモードもRPGのようで内容にマッチしているし、オリジナルとエクストラでゲーム性が微妙に変わるところもよい。心配だったスポーンもデキがよすぎて驚いた。

福島県 頭文字X プレイ時間……40時間

グラフィックは間違いなくXbox版がいちばん優れている。キャラクターの動きもなめらかで、操作性もバツグンによい。素人からプロまで安心して遊べるように、丁寧に作られています。完成されたシステムといい、家庭用ならではのオリジナル要素も加えられていて、まさに完璧！

岐阜県 三原山 卓 プレイ時間……38時間

美麗なグラフィック、快適な操作性など、欠点らしい欠点がない良作。キャラクターはバラエティーに富んでおり、動きもこれ以上ないというほど美しく作り込まれている。気になるところと言えば、ゲストキャラのスポーン。Xboxの看板を背負えるだけのキャラがまだいないということか。

埼玉県 バルブヘッド プレイ時間……27時間

映像の美しさは発売まえから評判でしたが、実際に見ると期待以上のデキ栄えで大満足です。ただ惜しいことに、ウェポンマスターモードの流れはやや単調で、オマケの要素も少し物足りないように感じました。それでも格闘ゲームとしては高水準、爽快感も抜群です。スポーン最高！

神奈川県 冬眠 プレイ時間……20時間

簡単操作で奥深いかけひきが楽しめます。ウェポンマスターは完成度が高く、テンポがよいため、隠しキャラのためというストレスはなく、武器を変えるなどの工夫次第で有利に進む。プロフィールモードで、顔のアップ付きでセリフが聴けるのは◎。スポーンのダークな声にシビれます！

岐阜県 米騒動 プレイ時間……15時間

サウザンドランド

コンボを考えたり、美しいロジックにこだわって庭を組み立てていく知的な楽しさ。美しくカッコイイ庭を目指して、対戦と調整をくり返してしまう中毒性がある。Xbox Live上に勝利ランキングがあるのも励みになっていい。最初は少し目標がわかりにくい面もあるが、隠れた傑作。

神奈川県 いっすい～ プレイ時間……60時間

Cool。オフライン時も完全リアルタイム制（ポーズなし）となる心憎さ。初手から心してプレイせよ（笑）。古代エジプト王の夢の続きでありながらも、現代のガーデニングのありかたにも一石を投じかねない懐の深さ。Xの第二の波を感じる。知能自慢の大人の方にもオススメです。

福岡県 陛下のハート プレイ時間……8時間

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

簡単操作でお手軽にビーチバレーが楽しめる。8人の女性キャラは魅力的で、ボディラインから仕草に至るまで細かく表現されており、胸の揺れも◯。豊富な水着やアイテムの収集は中毒性が高く、カジノも充実していて退屈しない。くり返し何度も遊べて万人向けの仕上がりだ。

岐阜県 三原山 卓 プレイ時間……192時間

おもしろいのひと言！ カジノもおもしろいし、キャラもカワイイ。ムダに水着やアクセサリーが多いが、それもいい。ただ、バレーに勝ったときなどのキャラの表情が硬い。声や動きでは精一杯表現しているみたいなのだが……ほぼ無表情である！ 表情さえよくなれば言うことなし。

大阪府 Canmo プレイ時間……57時間

ファンタシースターオンライン エピソード1&2

初めてオンラインでプレイしたにもかかわらずスイスイっと進め、ゲームにのめり込める手軽さが◯。ボイスチャットのおかげで、手がずいぶんラク。海外の方が来ると生の外国語が聞ける特典付き。それ以外にXbox版だけの特典がない、ダウンロードクエストが妙に少ない点などがマイナス。

広島県 Valth プレイ時間……？

レビューの決まり

右の①～⑤に従って、皆さんがプレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。つぎのレビュアーは、あなたです！

①レビューするソフト名
②名前（ペンネーム）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

投稿のきまり

①はがきか同サイズの厚紙に必ずペンで書いてください。
②各投稿の裏には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号を記入してください。メール投稿の場合も忘れずに！
③各あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。
④封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき（厚紙）に必ず、②と③の項目を記入してください。
⑤メールでイラストを送る際は以下の規定を守ってください。
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかLZH、StuffItで）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（その場合は低圧縮で）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書でのおたより
〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox〇〇（コーナー名）」係

Eメールでのおたより（文字投稿のみ）
xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は5月9日（金）必着です

はちみつガーデン

その14. みちお家の教育! -NUDE@編-



http://www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

2003年4月30日現在（総集計まであと11号）

順位	名前	都道府県	ポイント
1	TRICK	福岡県	1600p
2	阿南知英	大分県	1500p
3	com	新潟県	1100p
	MAZU	大阪府	1100p
	Re:Play	兵庫県	1100p
6	Valth	広島県	1000p
	サンキュー肉	神奈川県	1000p
	冬眠	神奈川県	1000p
	バルブヘッド	埼玉県	1000p
	三原山 卓	岐阜県	1000p
	よっしー	埼玉県	1000p
12	SHOGO	[illegible]	900p
13	Dr.ひろい	[illegible]	600p
14	H·A·S·T	[illegible]	600p
	HaKaSe	[illegible]	600p
16	NGM	[illegible]	600p
	T·D	[illegible]	600p
	ケアフリー	[illegible]	600p
	[illegible]	[illegible]	600p

募集中コーナー全紹介

●ブラックホール漫画塾：はがきサイズまたは4コマで、おもしろマンガに挑戦。●実録つれづれLive日記：Xbox Live上で体験したエピソードを詳しく報告してください！●Xbox開発事業団：Xbox関連の「こんなのがあったらいいな」という商品企画を大募集。まじめ、とんでも系、どちらでもオーケー。イラストも大歓迎。●読者レビュー：発売中のXboxゲームを一刀両断。

大島流 極上ゲームレシピ Naoto Ohshima GAMERECIPE

文・イラスト
大島直人 Naoto Ohshima
(株)アートゥーン 取締役/ディレクター
(ブリンクス・ザ・タイムスイーパー)ディレクター

5月といえば、E3の季節です！ ゲーム業界にとって世界的なお祭りですね。この業界のためにも、続編祭りにならないことを祈りつつ……。

その10 アートとデザイン

アートとデザインって、何となく似ている感じですよね。最終的にビジュアルを制作する点では同じかもしれませんが、ある題材を最高のビジュアルに仕上げるのをアートとするなら、それを伝達するための表現まで考えるのがデザイン、と言えます。デザインにも、ゲームデザインだったり、CGデザインだったりと職種はいくつかありますが、ゲームデザイナーはゲーム性と伝達表現までを担当し、CGデザイナーはビジュアルと伝達表現までを制作する、というわけですね。

前置きが長くなりましたが、職種に関係なく、このゲーム業界でもアート思考の人とデザイン思考の人がいます。私にとってアートとは、まさに芸術。一般人にその作品のよし悪し等わかってしまうなんてカッコ悪い。そんな天才だけが許される領域、本物しか許されない職種だと思っています。つまり、デザインとは相反するのです。それは医学博士と街の医者ほど違いがあります。医学博士はある問題に疑問を持ち、研究します。いつの日か発見をし、新しい治療方法などを開発できれば大いに評価されるでしょう。ところが街の医者は、いつの日かでは困ります。日々、必ず患者を救わなければなりません。そのため絶えずいろいろな博士が開発したモノを勉強し、吸収して治療します。

ホームランしか狙わないアーティストよりも、8割以上、確実にヒットを打てるデザイナーに魅力を感じます。結局、ユーザーをどれだけ喜ばせることができたか、だけですから。だからこそデザイナーはなりふり構わず、どんなモノでも吸収し、幅広く勉強し、ユーザーにわかりやすいかたちで表現しているのかもしれません。



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。89ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N13 フランス発 Xbox事情

Par Gregoire Hellot



GREG (Gregoire Hellot)
フランスに住む28歳のゲームライター。日本の文化が大好き。このまえ手術したので、いま腹に穴が4つ空いています。『北斗の拳』って気分。

TITLE 改造チップで、"おもいでぽろぽろ"ゲーム

ゲームを改造するって、なんだろう？ それはだいたい、大きく3つのタイプに分けられます。ひとつ目は、ただゲームを解析してコピーすること。こりゃ犯罪です。ふたつ目は、解析してから特別なツールでゲームの内容を変更。無敵にしたり、遊びの階段がステップ・アップする場合もあります。そして、3つ目がXbox。ドリームキャストやPS2でビデオCDを無理やり動かしたりしていた海賊たちが、ゲーム機の中でもっともパソコンに近い機能を持つXboxに興味を持ち始めた。実験が進められた結果、とんでもないものがつぎつぎと現れ始めました。

残念ながら、その半分以上は犯罪的なものです。最初にコピー版のソフトが再生できるようになり、別売のリモコンを買わなくてもDVDが再生できるようなチップがどんどん闇ルートに現れた。つぎの大革命は、本体のOS（機体を動かすプログラムのこと）の改造が可能になったときです。スイッチ・オンの画面を変えたり（たとえばXboxなのにアップルやソニーのロゴが表示される）、WindowsやLinuxをインストールしたりと、Xboxを完全にパソコンにしてしまった人もいるらしい。

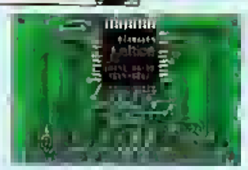
でもメインの海賊ユーザーのやることは、OSを改良して、いろんなプログラムを作動できるようにすること。たとえばエミュレーター。改造されたXboxにソフトをインストールしていくと、いろんなゲーム機のソフトが遊べるようになる。海賊の知り合いのXboxにPCエンジンのCDロムを入れると、それらのゲームがそのまま動く。MSX、メガドライブ、スーパーファミコン、ニンテンドウ64まで、Xbox専用のエミュレーターができている。ゲームのロムをCDに焼いて、そのままXboxに入れるだけ！ 現在はPSとセガサターンのエミュレーターが香港やアメリカで開発中のようです。それは、1台のXboxで4000以上（？）のゲームが遊べるってことです。もちろん、法律無視で。

最近は、カスタムXboxも流行っています。最初に内蔵されているハードディスクを抜いて、もっと大きい容量のもの（80ギガとか）に変え、インターネットでダウンロードした映画を保存する。それでビデオデッキのように無料の映画を再生して楽しんだりする。

PCエンジンXbox、ビデオデッキXbox……マイクロソフトのゲーム機が海外で人気がある理由のひとつって、やっぱり改造の可能性が広いから、というのも隠せないようになってきました。



←改造しやすいから人気があるというのは複雑。違法行為につながるときもあるので、よゐこはマネしないように！



➡Xbox用の改造チップとして広く出回った"enigmah"。これをつけると海外ソフトも使えるようになったりする。

▼▶Xbox用ソフト「ワイルドリングス」レビュー①



プロレスゲームをよりおもしろく遊ぶための熱血コラム!!

1/2ページ 1本勝負!! 第5ラウンド

プロレスといえばデスマッチ!過激な世界の裏側に迫る!!

ども、コンチハ! アンカーの開発ディレクター荒井健太郎がお送りするこのコーナー。今回は自分のプロフィール欄を削って、ちょいボリュームアップでお届け! さて、読者の皆さんはデスマッチを見たことはあるだろうか? 「有刺鉄線とか金網とか、そういうヤツ?」 そう、まさにそれ。だが、さらに過激なデスマッチを売り物にする団体がある。今回はディープなデスマッチの世界を、大日本プロレス社長であるグレート小鹿氏に語ってもらったぞ!

▼グレート小鹿プロフィール



1942年4月28日北海道函館市生まれ。大相撲出羽海部屋を経て日本プロレス入り。昭和42年海外遠征へ。マスカラスとの抗争が好評を博す。平成7年、大日本プロレス旗揚げ。コスプレ社長として人気者に。昨年は還暦を迎え、ますます精力的に全国巡業中。

油断してたら、すぐ大怪我だよ!

荒井(以下 荒):大日本プロレスがデスマッチ路線に走るきっかけというのは、何だったんですか?

小鹿(以下 小):インディーのプロレス団体として旗揚げしたら、最初はとにかく人に知ってもらわないといけない。過激なことをやって目立とうとしたのが最初だねぇ。

荒:それがだんだんとエスカレートして、いまのような蛍光灯マッチ(※本記事、右参照)にまで行き着いた、と。

小:蛍光灯に至るまでいろいろやったねぇ。ワニだのサソリだの生き物と闘うやつとか、有刺鉄線にガラス、サボテンや画鋲なんかもリング上に置いてやったねぇ。痛みっていう意味では、サボテンはかなり痛かったなぁ。トゲが刺さると体の中に入って出てこないんだよ。

荒:もっとも過激だったデスマッチは何ですか?

小:ファイヤーデスマッチだねぇ。ロープに火をつけて闘うんだけど、マットにまで火が移って、選手も燃えて、お客さんまで燃えそうになって(笑)。大変だったよぉ。いまはもう、封印してますよ。もう、見られないかも知れないよ。"かも"、だけどね(笑)

荒:[illegible]

小:油断してたら、すぐ大怪我だよ。蛍光灯なんかは、刺さっちゃうとスーッと体の中に破片が入ってくるからね。選手も命がけでやってますよ。

複合型デスマッチでさらに過激に!

荒:今後、どんなデスマッチをやっていくんですか?

小:これからはねぇ、いままでやってきたデスマッチの複合が主流になってくるね。ガラスと蛍光灯とか、画鋲と五寸釘とか。組み合わせると何が起こるかわからない、っていうものを中心にして、より過激さを増していくと思うね。

荒:以前予定していたクマ(※大日本プロレスでは過去、人間対クマのデスマッチを企画していたが、愛護団体からの抗議により中止された)のような生き物との闘いは?

小:でっかいタコとかと闘うってのはいいかもねぇ。でも、でっかいタコが捕まえらんねぇよなぁ(笑)。

荒:頼もしい企画ばっかりですね。では、最後にひと言!

小:5月に北海道・東北を回りますのでお近くの方は、ぜひ[illegible]います。(本日程は下記参照)

大日本プロレス~BJグレーテストウィーク~日程

5/2	北海道・釧路桜ヶ丘再雲台体育館
5/3	北海道・札幌テイセンホール
5/4	北海道・札幌テイセンホール
5/5	北海道・函館市民体育館(小鹿社長凱旋!)
5/7	岩手・一関文化センター体育館
5/8	山形・酒田市営体育館
5/9	福島・富岡町総合体育館

団体URL:http://www.bjw.co.jp
(チケット販売へのリンクあり)

編集部特選!! 大日本プロレス 必見!!デスマッチ

ファイヤーデスマッチ



その名も高きファイヤーデスマッチ。かつて秋葉原で行われたファイヤーデスマッチは、選手だけでなくリングまで焼き焦がす大惨事を引き起こし、会場を大混乱に陥れた。それが原因で、現在は封印。ファンのあいだでは幻のデスマッチとなっている。新日本プロレスでは、大仁田厚がちょっと火を吹くと反則負けになるが、大日本では燃えてからが本当の勝負なのだ!

蛍光灯デスマッチ



あなたの部屋を明るく照らす蛍光灯が凶器に大変身! 見た目は一見ライトセーバー。しかし、試合では選手の体を切り裂く最悪の凶器なのだ。しかも、殴りつけるだけじゃ終わらない。やぐらのように組んで、その上にパワーボム! なんて荒技も。100本、200本の蛍光灯がバリンバリンと景気よく割られていくさまは平成の地獄絵図。よい子もよい大人もマネ厳禁!!

出展映像:デスマッチバイブル3(発売:四釜工芸/6300円/カラー120分 http://www.bjw.co.jp/に通販コーナーあり)

秘宝館 プロレスゲーム デスマッチで遊べるゲームはコレだ!

ファイヤープロレスリングD スパイク/ドリームキャスト



電流爆破金網と有刺鉄線、2形式のデスマッチを採用。時限爆弾のタイマー設定もでき、時間に達すると大爆発! 爆風が晴れると、瀕死の選手とのたうちまわるレフェリーが……。コーナーポードの上に設置した蛍光灯も取り出せるので、今回紹介した蛍光灯デスマッチも再現できるのだ!

SIMPLE1500シリーズ Vol.52 THE プロレス2 D3パブリッシャー/プレイステーション



1500円という価格でプロレスが楽しめ、なおかつ電流爆破マッチがついてくる! レスラーデータの変更が可能なので、いまならド真ん中の戦いをバッチリ再現するのが可かも!? 床をコンクリート、電流爆破KOをオンにしたハードな設定にすると、あっという間に試合を終わらせることも。

大仁田厚 FMW ポニーキャニオン/スーパーファミコン



いまはなきFMW公認のプロレス(?)ゲーム。地下格闘界の帝王"キングシャドウ"一行が表格闘界へ侵攻。それを迎え撃つ大仁田らFMW勢とのヒューマン・スペクタクル。ゲーム内容もそうだが、行われるデスマッチも地雷爆破土俵、猛爆電火炎～など常軌を逸したものばかり。ある意味、究極。

BJW試合情報

過激なデスマッチを提供し続ける大日本プロレス。今後もどんなデスマッチが飛び出すかが楽しみである。選手も山川副社長、シャドウWXを中心にデスマッチ戦士が揃い、MEN'sテイオー、関本大介らがレスリング部分をおさえる。デスマッチだけでないのが大日本の魅力でもあるのだ。さらには、最近では河童も現われるなど話題にもこと欠かない。気になった君は早速会場へ行ってみよう!

……一線を画しているか。その結果行動が活きるまで……操作感に慣れていないのが残念。ややクセのある操作感は、長時間のプレイにはツライかも。

旬の声優さんをリレー形式で綴る

Angel Voice エンジェルボイス

Vol.7 今野宏美

声優になるきっかけは怪獣への憧れ!?

特撮ヒーローモノが好きな女の子でした。とくに戦隊モノが好きで、『電子戦隊デンジマン』とか楽しんで見ていましたね。なかでも敵キャラに強い憧れを抱いていて、いつもヒーローに倒されるたびに「本当はもっと強いんだ!」とか思っていました(笑)。そのうちに、怪獣の"声"に興味を抱きだして、「怪獣の声を演じてみたい」って思い始めたんです。それが声優という仕事に興味を持つようになったきっかけですね。それで、このお仕事を始めるようになってから、『百獣戦隊ガオレンジャー』で、"ピヨちゃん"というマスコットキャラを演じさせてもらったときは、念願の特撮モノに出られて、すごい感動しました。つぎは、ぜひ怪獣を演じてみたいなあ、と(笑)。

声優に対する憧れを感じつつも、なかなかその方法を見つけられなかったときに巡りあったのが、『センチメンタルグラフティ』の一般公募の記事でした。そこで運よくオーディションに合格して、声優の仕事につくことができたのです。『センチ』はとにかく初めてなことだらけで、苦しくもあり楽しくもあった体験でした。まわりの皆さんに助けられて、なんとか演じ切ることができました。『センチ』は忘れられないお仕事です。

ゲームのお仕事で楽しいのは、実生活では恥ずかしくて言えないようなセリフを堂々と言えることですね(笑)。「こう言えたら男の子はドキッとするんだろうな」とか思ったりはするものの、なかなか現実では言う機会がなかったりするセリフも素直にしゃべることができるんです。女の子の素直な感情が表現できて、そういうときは声優をやっていてよかったって思います(笑)。

今後演じてみたいのは、格闘ゲーム!! じつは私はゲームがあまり得意ではないのですが、格闘ゲームは大好きなんです。ボタンを押すとパンチやキックが出るので、「私でも勝てる!」って感じじゃないですか(笑)。よく『ザ・キング・オブ・ファイターズ』で不知火舞ちゃんを使って弟と対戦したりします。自分で演じたキャラで闘ってみたいなとか思いますね。

PROFILE
こんの・ひろみ

『センチメンタルグラフティ』山本るりか役でデビュー。以降『Air』のポテト役など、多数のゲームやアニメ作品に出演。最近では、CS放送のアニメ『奇鋼仙女ロウラン』で主人公のロウランを演じ新境地を拓く。

＊　＊　＊　＊　＊　＊　＊

今野さんは現在、TBS系にて毎朝6時から(月曜日~金曜日)放送中の情報番組『ウォッチ!』にて、占いコーナーの声を担当している。毎朝今野さんの声で目覚めるなんて最高! 占いコーナーは6時55分ころから放送される。ファンの方はぜひひとも早起きしてみてください。



今野さんへのファンレターのあて先はこちら
〒107-8572 東京都港区南青山2-5-17 ポーラ青山ビル5F 青二プロダクション内

X計画 ゲーム開発の挑戦者たち

発売中のXboxゲームソフトのこだわり要素に肉迫。プロフェッショナルたちの魂の声を聞け!!

パンサーソフトウェア代表取締役会長
ブレイブナイト プロデューサー
佐藤 健次
Kenji Sato
会長職ながら精力的にゲームソフトのプロデュース業もこなす行動派。



パンサーソフトウェア
『ブレイブナイト』ディレクター
松村 稔
Minori Matsumura
『ブレイブナイト』の企画・シナリオ担当。本作が実質的なデビュー作。



FILE 7

異世界の恋物語は3年の歳月を越えて

～『ブレイブナイト』誕生秘話～

家庭用美少女ゲームに投じる一石として

『ブレイブナイト』の企画者であり，のちにゲームデザイン・シナリオを手掛けることになる松村氏には，ひとつの確信めいた思いがあった。
「学園モノなど現代が多かった恋愛ゲームの舞台を，ファンタジー世界に置き換えたらおもしろくなるのではないだろうか――？」

パンサーソフトの会長であり，みずからゲームソフトのプロデュースを行う佐藤氏は，松村氏の企画書に書かれた，各登場キャラのイベントのプロットを一読し，
「きれいだな」
と思った。お姫様に憧れて剣の道を進む騎士の物語を表現する際，「男は強く，女はやさしくあれ」という，現代の価値観にはそぐわないが，誰もが10代に夢見るメッセージ性が強調されることになる。それをふつうの人間が表現すると，どこかしらに"照れ"が入るものだが，松村氏にはそれがなかった。シーンひとつひとつのイメージがスーッときれいに入ってきたことで，これが形になったものを見てみたい，と思った。

もうひとつの思惑が，佐藤氏にはあった。コンシューマー用美少女ゲームは，過激なアダルト表現が許されたPC用ゲーム――いわゆる"18禁ソフト"からの移植ものが大半を占めている。そんな現状に対して，佐藤氏は，いちユーザー的な立場から疑問を感じていた。オリジナル版の制作者が本来意図していた方向性をねじ曲げて，コンシューマー移植するのはいかがなものか？　それだったら，最初から思春期を迎えるユーザー層を想定した作品を提供するほうがいいのではないだろうか……？
「我々が（美少女ゲームに対して）歯がゆかったところを，この作品でちゃんとやろうと思いました」

佐藤氏は『ブレイブナイト』の制作を決断したときを振り返る。
「……松村は当初，18禁でいきたかったみたいですけどね。それにしては企画書がきれい過ぎた。これを18禁にしてしまうと逆におかしくないか？と」

本作の開発プロジェクトが本格的に始まったのはいまから約4年まえ。セガのコンシューマーハード，ドリームキャストが発売されて1年も経過していない時期のことだった。

ストーリーの"ヤマ"を目指すゲームシステム

基本ゲームシステムには，オーソドックスな育成SLGのそれが採用された。当初は，キャラクターを直接操作してマップ上を移動する，2Dアクションゲームライクなシステムも検討された。しかし「このゲームの主題は何か？」と考えたとき，毎日をくり返す中で状況がだんだん変化する過程が実感できるシステムのほうが，イマジネーションがはたらくだろうという結論に落ち着いた。
「ひとりひとりのキャラクターに，ストーリー的な"ヤマ"がある。それが後半にきている娘は，それまでの展開が淡々としています。反対に，前半にヤマがくる娘もいるので，全体を通してプレイしてもらえれば，「よかったな」って思ってもらえるはずです」（佐藤氏）

キャラクターごとのストーリーのヤマは，松村氏のプロットの段階であらかじめ決まっていた。いかにしてそこにたどり着かせるかが，シナリオ作成時の課題だったという。
「シナリオに関しては，"この娘にはこのシーン"という前提ありきで，そこに肉付けをしていく形で制作しました。プロポーズの言葉にしても，ただ「好き」「愛してる」と言わせるのではおもしろくないので，それまでの過程を踏まえたうえでの間接的な言葉にしています」（佐藤氏）



←お姫様と一介の騎士のロマンスが，本作の"核"。

"妥協を許さない者"と"それを見守る者"

当初はドリームキャスト用ソフトとして開発が進められていた『ブレイブナイト』だが，2001年夏，諸々の事情により，プラットフォームをXboxに変更することになる。膨大化したシナリオ量による開発期間の遅れも要因のひとつだが，それに関しては，松村氏の徹底した"こだわり"が少なからず影響していた。

当初，松村氏は，シナリオ作成に煮詰まると，2～3週間まったく進まなくなったという。見かねてほかのシナリオライターをヘルプで投入すると，あがったシナリオをチェックした松村氏は「この娘はこんな風には話さない！」「こんな展開にはならないんだ！」と酷評し，けっきょく自分の手で一から書き直した。
「思い入れの薄いライターのいい加減さに腹が立って「じゃあ，俺ががんばる！」と奮起する。そんなことを2～3年間くり返していましたね。それを考えると，よくまとまったなあと思います」

佐藤氏は感慨深げに振り返った。
「当時は，自分が一から手がけたものを何としても世に出したい……という思いだけをモチベーションにしていました」

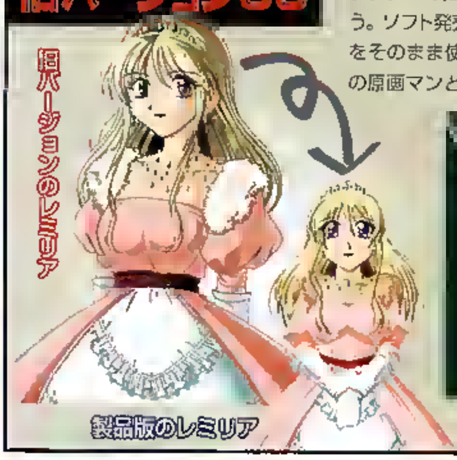
松村氏は居心地悪そうに答えた。



↑「これが完成したら会社やめるって言ってたな」と佐藤氏に言われ大弱りの松村氏。

門外不出!?の旧バージョンCG

プラットフォームがXboxに変更になったとき，本作の原画担当者はキャラクターの描き直しを直訴したという。ソフト発売の3年まえに描いた絵をそのまま使用されることは，プロの原画マンとしては耐えがたいことだったからだ。その結果，ほぼすべてが差し替えられたわけだが，CG彩色チームは本気で怒ったという（笑）。そんな多くの人々の苦労に敬意を示して，日の目を見なかった貴重なグラフィックの一部を特別掲載。



旧バージョンのレミリア

製品版のレミリア



旧バージョンのレミリア（イベントシーン）

製品版のレミリア（イベントシーン）

http://www.genki.co.jp/games/phantomcrash/

『PC』ファンの、『PC』ファンによる、『PC』ファンのための公認&放置ファンページ！

ファントムクラッシュ PHANTOM CRASH

サンチャWIRED ……DAY07

"華"のないページと言われておりますが、今月も懲りずに文字ばかり。詰め込めるだけ詰め込んで、『PC』世界の濃いぃ～お話を諸君へ！

『ファントムクラッシュ』と企画開発【第2回】

企画開発　澤田 典宏

■ファミ通Xboxと僕 Reprise

自分で書いておいてなんですが、先月号のファミ通Xboxを買って、このページを見たらページのほとんどが文字で埋まっていたので、少し引いてしまいました（苦笑）。こんなに華のないページでいいのかと思いつつも、今月も漠然と考えていることを思いつくままに書き連ねてみることにします。

■リアルなロボットと僕

一般的なカテゴリに分類すると、『ファントムクラッシュ』はリアル系ロボットゲームです。

当然、ロボットの動作（とくにモーション）に、"兵器をイメージさせる重厚な動作"を望むユーザーさんが少なからずいらっしゃることは承知しています。

しかし、『ファントムクラッシュ』において"スクービーのスピード感"や"敵に背後を取られることに対する緊張感"、"敵の背後を取った瞬間にすべての武器を叩き込む爽快感"は、ゲームの方向を決定づける、"とても重要な要素"だと僕は考えています。

ですから、次作でも重厚な動作より、操作に対するレスポンスのよさや、敵を撃墜する間隔が心地よいリズムになるような戦闘を構築することが最優先になるでしょう。極端な話、"ロボットらしい動作"は、それらをクリアーしたあとの課題になると思います。

■主要キャラクターと僕

主要キャラクターの中でも、とくに僕がこだわったのは、"ユキ"、"ロイ"、"天下"、"ミルッヒ"の4人です。

なかでもミルッヒは、話に関わるような重要人物ではありませんが、言動や態度が『ファントムクラッシュ』の世界を現す格好の存在でした。そう言った意味では、ランブリング中の強さ（凶悪さ）にも気を使っています。たぶん、思考レベルだけで見れば、ロイとミルッヒが最強でしょう。

もちろん、キャラクターの性格設定とアクション部分の行動パターンが一致した点でも、ロイとミルッヒの出来には満足しています。

ただし、いまのところは、次作で前作のキャラクターを登場させることは考えていません。前作の話は前作の話で終わりとして、彼らの後日談はユーザーさんのご想像にお任せしたほうがよいと思うのです。前作のキャラクターの再登場をご期待くださったユーザーさんには申し訳ありませんが……。

■脇役（やられ役とも言う）と僕

『ファントムクラッシュ』では、ゲーム中に登場する脇役の名前やチップ名、スクービー名、所属するチーム名にも無意味なほど力を入れました。

たとえば麻衣子の取り巻きチーム、"マコちゃん★親衛隊"に所属するワイアヘッズの名前の横にある記号（↑とか→）は、その男の貢献度を麻衣子が反映させたものであるとか、彼らのチップ名は"36ポイント"のようにすべて麻衣子がその男を評価した点数になっているとか……。

これについては自己満足の世界に近いものですし、話の進行上に関係しないのに労力はかかるので、次作ではどうしたものかと悩んでいるところです（苦笑）。

■歌と僕

これでもかと言うほどにボーカル入りの音楽を詰め込んだ『ファントムクラッシュ』ですが、アーティストの方々にお送り頂いたCDを聴いて、使用したい曲を選び出す作業は楽しくも、大変な作業でした。結果としては、この無節操とも言えるCD購入システムも世界を構築する一環となり、次作ではどのような音楽をユーザーさんにお聴かせできるか、アプローチ方法も含め、少しずつ考えているところです。

なお、開発の初期から中期にかけては音楽やBGMがついていなかったので、スタッフはそれぞれ好きな曲を聴きながらゲームをプレイしていました。小島は"クラフトワーク"、ムービーを担当した仲村は"コーネリアス（最初のころはムービーにコーネリアスの曲がついていました）"を聴いていたようです。ちなみに僕がユキ編のシナリオを書く際にイメージとして聴いていた曲は"ブランキー・ジェット・シティ"の"15歳"と言う曲です。興味がありましたら、どうぞ。

■インターネットと僕

あいかわらず僕は、ネット上にある『ファントムクラッシュ』の公式掲示板やファンサイトを閲覧させていただいています。もちろん、そこに書かれている次作への要望や希望などのご意見は、僕が次作のことを考える際に確実に影響を与えています。

さきほどの"リアルなロボットと僕"の文章ではありませんが、そう言ったさまざまな意見の中で何を活かして、何を抑えるかの取捨選択は、僕の中でまだまだ続くと思います。もちろん、その際に僕がベースにするのは現在発売されている『ファントムクラッシュ』です。基本となる部分まで変えてしまっては次作の意味がないですから……。

話は変わりますが、4月1日のエイプリルフールにあわせた"2発売"の掲示板書き込みや、トロメオのアスキーアートなどは一個人として楽しませていただいています（笑）。

※　※　※

今月も華のない誌面となってしまいました。でも、限界一杯まで原稿を書いてくださる澤田氏にも責任の一端があるような気が……（本当は文章量も含めて担当が発注してます）。さて、『PC』はまもなく発売から1年を迎えようとしております。サンチャWIREDでは、ささやかながらも記念記事を考えておりますので、どうご期待！

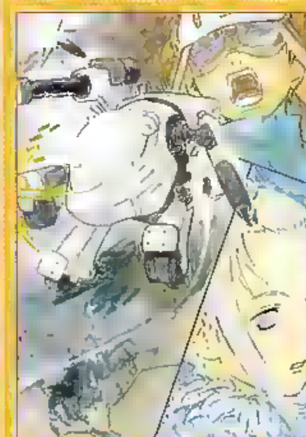
『PC』世界にもニューウェーブ到来か!?　小島氏の跡を継ぐ（待て待て）、元気さま第4のワイアヘッズが参戦！



萩野 美由紀　元気デザイン開発部所属

入社したときにはもう開発が終っていたので残念だなあと思っていたら、今回にこのような形で『PC』に関われて棚からぼたもちです。虫が好きなので次回作では虫チップがあったらいいなと思います。

●ワイアヘッズ通信



↑埼玉放棄区域　鬼のたご平
ミサイル、緊急回避で見事に避けてます。BGMはもちろん、モナリザたんですな。

ランブリングに新規参入したワイアヘッズからのお手紙が届いたぞ。

●雰囲気が気に入っていたものの、ずっと見送っていた『PC』を購入しました。外れじゃないかと心配でしたが、実際にやってみると面白いじゃないですか。カスタムできるとはいえ、操作性にやや難があったり、まだまだ完成度を高くする余地もあります。それでも『HALO』に次ぐお気に入りになりました。次回作の希望としては、キャラクターのバストアップとイラストとセリフの使い回しを完全になくし、キャラとチップのセリフを増加。視点移動操作に関してはリバースだけでなく、ノーマルも可能にしてほしい。マップやパーツは増えるに越したことはないんですけどね。　岡山放置区域　誠

ようこそ、サンチャWIREDへ。ええ買い物しなさった！　『PC』は末長ーく遊べるゲームなので、たっぷり楽しんでください。

お便り大募集

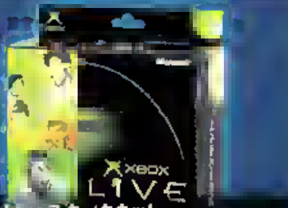
〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係
ワイアヘッズ諸君のおたより募集中！『PC2036』で描いてほしいキャラや、次回作の要望も引き続き募集中！ ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに！

from 担当&ライター 担当「お知らせです。今月のPC2036は、小田先生急病のため、休載させていただきます」ライター「落としたワケじゃありません」担当「だから、ちゃいますって。代わりに、元気さまから太田、澤田、小島の三氏に続く、第4のワイアヘッズが参戦！」ライター「おお！ これまでとはまったくテイストが違うイラストですな。これは『PC』の新たな地平が拓かれようとしているのかも知れません」担当「『PC』発売から1年が過ぎようとしているいま！ なにごとにも、新しい血は必要です！ 荻野美由紀さんの活躍に期待するべし！」ライター「虫チップ…一虫型スクービー……6本足……ブツブツ……、それにしてもこのイラストの娘は……もしや女の子型チップとか!?」担当「どアホ」

最新情報をチェック！

Xbox Live 情報局

4月と5月はXbox Liveタイトルが発売にならなくてちょっと寂しいけれど、6月は待望の『MechAssault』がついに登場！ やった！



Xbox Liveスタータキット
▶ボイスコミュニケータ
▶『ファンタシースターオンライン エピソード1＆2』
▶『頭脳対戦ライブ』
▶Xbox Liveサービス使用権12ヵ月分
発売中（1月16日発売）／6800円（税別）

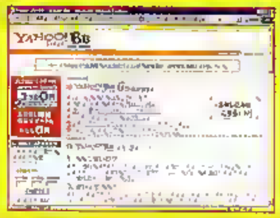
SPECIAL ≫ これから用意するクレジットカード＆ブロードバンド

いくらパソコンやインターネットが身近になったとはいえ、やっぱり「Xbox Liveを始めてみたいんだけど、接続方法とか必要なモノなどがイマイチわからない」という意見は多い。とくにXbox Liveの場合、クレジットカードが必須であり、ネット接続もブロードバンドのみという部分がちょっと難しかったりするようだ。

そこで今回は、改めてそのあたりを説明してみたいと思う。これからはじめてみようと思っている人は、じっくりと読んでくれ！



←Xbox Live登録時に必要なクレジットカード。これを機に持っとく？



←Yahoo!BBが低価格でADSLに参入し、ブロードバンドが一気に普及した。

クレジットカード
使いかたを間違わなければこのうえなく便利！

現金を持っていなくても、提示をすることで買い物ができる。それが"クレジットカード"だ。基本的にはお金のまえがりをするようなものなので、使いすぎに気をつければとても便利なもの。インターネット通販でも広く使われているから、これを機会に1枚くらい持っておくのもいいだろう。

Xbox Liveの場合、使用できるカードはJCB、Master、VISA、Amexの4種類。これらのいずれかと提携しているカードであれば、Xbox Liveへの登録が可能だ。年会費やポイントなど、いろいろ調べて自分に合ったものを選ぼう。

1 ≫ クレジットカードを取得できる資格

クレジットカードは誰でも持てるというわけではない。じつはそれなりの条件があるのだ。

- 18歳以上（高校生を除く）
- 連絡用の電話番号がある
- 収入が安定している
- 金融機関で借りたお金の遅延経験なし

これらをすべてクリアーしていれば、とくに問題もなくカードを発行してもらえるはずだ。

カードを取得しているということは、収入も安定していて身分も証明されていることになる。Xbox Liveの登録にカードが必要なのは、身分証明の代わりでもあるのだ。

2 ≫ 申込み書をゲットする

では、実際にカードを申し込むにはどうしたらいいのか？ ふだんよく利用する銀行や郵便局、各種お店などに行けば、たいてい申込みパンフレットが置いてある。まずはそれらをたくさんもらってこよう！



←VISAならほとんどのショップで使えるはず

3 ≫ 必要書類を用意して申込み書に記入

入手したパンフレットをよくチェックし、カードを決めよう。口座を持っている銀行のクレジットカードなら、以下で説明する身分を証明するための書類が必要ない場合がほとんどなので、ちょっと便利。ショップと提携しているカードなら、よく利用する店のものならこれもまた便利。どのカードにするかを選んだら、実際に申し込んでみよう。申込み書に必要事項を記入するとともに、身分を証明するための書類が必要だ。これは運転免許証かパスポートのコピーでオーケー。これらがない場合でも、一部のカードを除き健康保険証や住民票の写しでも大丈夫だ。

4 ≫ 投函してから約2週間で到着

申込み書を記入し、必要な書類もそろったところでポストに投函。無事審査を通れば、2週間程度でカードが届くはずだ。申込みをインターネットで行うと、審査状況など現状どこまで進んでいるか調べることができてちょっと便利だぞ。



←カードが届いたら裏側の署名も忘れずに！

大学生なら学生カード、未成年なら両親に頼むしか！

18歳以上だけど収入が安定していない大学生はカードを持てないのか？というと、そんなことはない。大学生や短大生、専門学校生向けに"学生カード"というのが用意されている。限度額は通常カードより低めに設定されているが、学生でも利用できるのはうれしい。

高校生以下の場合はどうしたらいいのか？ Xbox Liveは家族で利用することを認めているので、両親のカードでも問題ないが、「ゲームのためにカードを使う」ということを理解してもらうのが難関。カード番号は入力時しか表示されないことや、1年間は無料であること（『PSO』は月額600円）などを、十分にわかってもらい説得するしかない。

ブロードバンド
まずはパソコンをゲットせよ

最近よく聞く"ブロードバンド"という言葉だが、簡単に言えば高速(厳密には帯域幅が広い)のインターネット接続のこと。従来のアナログ接続(ピー、ギュロギュロとつなげるやつ)と比べると何十倍、何百倍と速い。Xbox Liveのオンラインゲームはブロードバンド専用。カードのつぎはこれを用意しなければならない。

1 ››› パソコンを買う

パソコンなしでも、ブロードバンド回線にしてXbox Liveを楽しむこともできなくもないが、モデムやルータなど接続機器の設定などを考えると、やっぱりパソコンは必須となってくる。Xbox Liveに関するお知らせなどもすべてEメールで届くので、パソコンを持っていないなら、一気に買い揃えてしまおう。いまの世の中、パソコンがないと仕事にならないことも多いし、ある程度操作できればそれに越したことはない。予算、設置するスペース、友だちがどんなパソコンを持っているかなど、いろいろ検討したうえで、どんなパソコンを買うか決めていこう。

ノートパソコン

部屋にパソコンを置く場所がない場合は、ノートパソコンを購入することになる。いまどき売っているノートパソコンであれば、どれを買ってもまず問題はない。LAN接続端子と、できればアナログモデムもついたものがいいぞ。

10万～30万円くらい

デスクトップパソコン

置く場所に余裕がありそうなら、デスクトップパソコンもいい。液晶ディスプレイ付きで10万円ちょっとで買えるものもある。価格的にもノートより安く購入できる。ノートの場合でもそうだが、できれば新品を買うようにしよう。

7万～30万円くらい

2 ››› ブロードバンドを導入する



←まずはアナログモデムで接続し、いろんなサイトを調べて検討するテも。

で、パソコンを導入したらブロードバンド接続も申し込む。これにはいろいろ方法がある……というかありすぎる。地域によってもいろんな接続方法があるのだ。いちばん手っ取り早い方法は、パソコンを購入するとき、あわせて店員に相談するといい。住所や電話番号がわかれば、どういう接続方法が適しているか、ある程度判断してくれるはずだ。あとは、それに必要な機器もいっしょに購入すれば、さらに値引きしてくれる可能性もある。

ブロードバンド接続にはいくつか種類があるが、現実的なところではADSL(NTT東西のフレッツADSL、Yahoo! BBなど)とCATV(ケーブルテレビによるネット接続)のどちらかになる。光ファイバーもあるが、まだまだ地域が限られているのと、値段も高いので今回は省いた。

ADSL

モノすごい勢いでブロードバンド契約者数が増えているのは、ADSLが低価格になったことが大きい。アナログ電話回線のままでオーケー、最低限の機器はレンタルできるので、かなり手ごろと言えるだろう。地域によってはADSLが届かない場所もあるが、いまはダメでも将来的には届くことも多いので、あきらめずに調べていこう。

月額4000円程度

CATV

CATVがある地域なら、CATVのインターネット接続も検討しよう。この場合、なるべく速いコース(できればメガクラス)を選ぶということ。また、現時点で対応していないCATVがいくつか存在しているということにも注意(長野県の飯田ケーブルテレビ、伊那ケーブルテレビジョン、京都府のキネット、長崎県のオクト・パルスが未対応)。

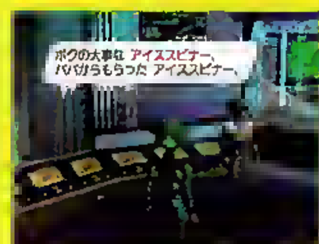
月額5000円程度

NEWS ››› あなたのおもしろ体験募集!

さて、今月もXbox Live公式サイトから、最新情報をいくつかお届けしよう。

まずは、「Xbox Live　あなたのおもしろ体験談募集」がはじまった。本誌も前号から掲載されているが、ユーザーがXbox Liveで実際に起こった体験談を広告にしているが、これはしばらくシリーズとして続くようだ。1次締切は4月30日なのでもう間に合わないかもしれないが、2次締切は5月31日なので、ぜひ応募してみよう。採用者には副賞として旅行券10万円分ももらえるぞ。応募方法は専用フォームが用意されているのでそこから行おう。詳しくはXbox Live公式サイトをチェックしてほしい。

また、4月17日から『PSO』のダウンロードクエスト『奪われたアイススピナー』が復活した。これは2月13日に配信開始となったが不具合が発生し、翌々日の15日から配信が中断していた。ようやく再開されたということで、ホッとしたファンも多いだろう。配信中断から2ヵ月近く何も発表がなかったのでちょっと不安ではあったが、4月8日に「ただいま調整中です。近日中に配信いたします」というリリースが出た。今後は順次配信されていくそうなので、これからのスケジュールに期待しよう。できれば、ゲームキューブ版と同じタイミングで配信されるようになるとうれしいが……。



↑このようにタウンロードクエスト「奪われたアイススピナー」が復活した。次回配信はいつごろになるかな……!?

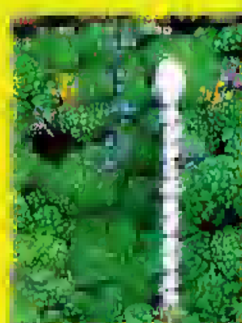
GAME ››› 『MechAssault』6月発売決定!

4月以降、Xbox Live対応ソフトが何も発売されなくてちょっと寂しい思いをしていたが、6月12日に『MechAssault』の発売が正式決定した。メッセージや音声はもちろん、内容面でも日本向けローカライズが施されているようなので、これは期待できるよね!

さらに、この『MechAssault』に関しては、Xbox Live専用体験版が次号ファミ通Xbox特別付録として付くことが決まった。オフラインで遊ぶことはできないが、Xbox Live上で対戦することができるので楽しみにしていてほしい。

ひとつ残念なお知らせ。セイブ開発から発売予定だったXbox Live対応ソフト『ライデンファイターズエヴォリューション』が、開発休止状態にあるということで、発売カレンダーから外すことにした。メドが立ちしだい、カレンダーにも復活させる予定だ。


↑ついに発売日が決定した『MechAssault』。オンラインはもちろん、オフラインプレイもかなり充実した内容だ。


←諸般の事情により、開発が一時中断されている『ライデンファイターズ エヴォリューション』。早期の再開を期待したい。



これであなたの謎も氷解!? 最強講師による ジオスレイト講座

Thousand Land

全国のスレイター必見！　本誌のためにジオスレイト最強講師陣が緊急講義を開催。で、最強講師って誰だ？

タイトル	サウザンドランド		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	フィールド育成ストラテジー
発売日	発売中（3月20日）	価格	6800円（税別）
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー・金子壽典
ブロック数	30ブロック以上	システム対応	Xbox Live
その他	全年齢対象		



謎の?講師たちにより ジオスレイト11の謎を解明!

今回、講義を開いていただいたジオスレイト最強講師は右の4名。その正体は……。右ページの下参照。って、『サウザンドランド』の開発スタッフじゃん！　というわけで、ふつうにプレイしていたのでは容易に知り得ないジオスレイトの謎を中心に、講義開始！

APOの謎1 APOが手にした武器を放してしまう？

APOが、武器や運搬などの用途で手に持ったモノ（"ナイフ"、"ソード"、"スピア"の各種武器植物、弾の実や素材の実、トーチなど。そうそう、トーチで攻撃されたAPOって燃えるんですよー）を持ったまま、**平地や斜面以外の地形にさしかかると、その手にしたモノを放してしまうんです。**崖や水系パーツはもちろん、空堀を通っただけでもあっさりと手放してしまいます。これはコンストラクト時、バトル時間わず起こってしまう現象です。

「攻撃パーツの弾をまったく補充してくれないなー」と思ったら、この原因を真っ先に考えるべきでしょう。弾の実が成る花・小屋と、属性が対応する武器パーツのルート上に崖や堀などがあるようだと、まったくのムダになってしまいます。素材の実が成る木・小屋と倉庫でも同じことが言えますね。極端な例ですが、それらの植物・小屋の周囲がすぐ切り立った崖であったり、堀だったりすると、もう何の役にも立たなくなる、ということです。

これらの植物を有効に活用したいと思うなら、それらの植物・小屋の周囲には、段差や水系パーツ、空堀は極力配置しないほうがいい、ということですね。

となると、武器植物の使い道もちょっと考える必要があります。極力コアの近くに配置して、防衛用APOの武器として使用する、と考えたほうが自然です。



➡武器植物・スピアリーフの真ん前が崖。これでもうアウトです。



←極端だけど、これでもうこの弾の実が成る花は意味がなくなる。

APOの謎2 ストレスが溜まる条件とは?

建設・育成APOの放置は厳禁!



⬆ヘルメット、麦わらのAPOが、何もせずにウロウロ。ストレスが溜まる最大の要因。

コンストラクト時に気になる、APOのストレス値。ふつうにフィールド作りにいそしんでいたハズなのに、いつのまにかMAXまで溜まってAPOがストライキ、なんて状況もしばしばあるかもしれない。

このストレスだけど、溜まる原因は、おもに3つ。**もっとも大きな原因が、建設・育成担当のAPOを遊ばせておくこと。**建てるパーツも育てる植物もないのに、いつまでも作業バランスゲージを変更させないでおくと、みるみる溜まります。学習するAPOもそれだけ少なくなっていていいことはひとつもないので、建設や育成が終わったら、速やかに全APOを学習に振り向けましょう。

そのつぎの原因は、誘導コマンドの"ATTACK"。これで、APOの発奮状態（頭上で光がチカチカしています）が続いているあいだ中、溜まり続けます。最後に、"CATCH"でつまんでいるあいだにも、ストレスは溜まっていきます。CATCH後のカーソル移動は迅速に。

以上の3点に留意すれば、ストレスゲージの上昇は防ぐことができます（"INSPIRE"を多くのAPOが集まる場所で使えば、アッというまに下がっちゃうんだけど）。ストレスは、溜めてもメリットは何ひとつありません。APOには気持ちよく作業をしてもらうことにして、上記3条件に注意してコンストラクトを見守っていただきたいな、と思います。

こんなことすると、ストレスが溜まる！

- やることもなく、作業せずに放置されている建設・育成担当のAPOがいるとき
- "ATTACK"（叱責）でAPOが発奮（頭上に光が灯っている）状態になっているとき
- "CATCH"（単体移動）でつまんでいるとき

APOの謎3　地形学習の法則とは？

前号でもお伝えしましたが、APOが覚える地形学習は、平地、斜面、崖、水（ウォーター）、氷（アイスバーン）、毒水（ポイズン）、電気水（ショック）、溶岩（マグマ）、流砂（デザート）の移動について。基本的に、**その移動を成功させれば、飛躍的に学習レベルアップ**、となりますし、**成功させたAPOが多いほど、ますます学習が進みます**（平地の移動が覚えやすいのは、その行動自体が自然と長くなるせい）。例外的に水だけは、水系パーツ"ウォーター"に入っただけで学習するようになっているので覚えやすいです（完全に学習すればシュノーケルを装着。泳ぐスピードも飛躍的にアップ！）。逆に、崖はちゃんと登りきらないと微量にしか学習しませんし、氷、溶岩、流砂は進入した時点で"移動成功"か"移動失敗"かを判断されてしまうので、非常に覚えにくい地形です。


➡各種地形を用意し、活躍させることでAPOを鍛えよう。

ちなみに、溶岩は完全に学習しても、燃えるのを防ぐことはできません。学習レベルが上がると、燃えながら（HPを減らしながら）も、それだけ渡れる距離が長くなります。



APOの謎4　APOが覚えたことを忘れてしまう？

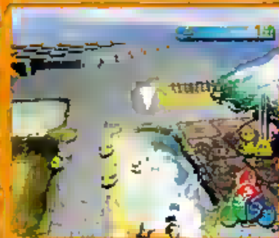
せっかくいろんな地形を渡れるようになっていたはずなのに、いつのまにか、また移動できなくなっている……こんな経験、ありませんか？

じつは、**APOは基本的にほかの行動を学習することで、別の行動を忘れてしまう**ことがあります。もっとも顕著なのが、建設・育成を行ったときです。建設・育成担当のAPOを増やしてパーツの建設や植物の育成を行えば、それだけ学習に割くAPOの数も減ってしまうため、建設・育成の経験がアップする代わりに、地形や攻撃の学習を忘れてしまうことになります。大きなパーツの建設・育成を行ったあとの忘れっぷりは相当です。とり返すために、また膨大な学習をやり直す必要があります。

同じ学習でも、**攻撃ばかり学習していると、地形移動を忘れていく**、というバランスになっています。

では全学習要素を覚えることは不可能なのか？というと、必ずしもそうではありません。完全でないにしろ、全学習要素を90パーセントくらいにすることは可能です。大変な時間がかかりますが。


➡電気水をスイスイ渡ってくれていたAPOたちだが……。


⬅パーツ建設後、再び溺れる連中が激増。学習のやり直しだー！

ちなみに、APOはバトル時にも学習、成長しますが、バトルが終わってしまうと、それら**バトル時の学習はリセット**されてしまいます。バトル時に渡れた地形が、つぎのコンストラクト時に移動できなくなっている、なんて現象が起きるのは、このためです。バトルを長引かせてもムダです。残念ながら……。

APOの謎5　"攻撃""パーツ操作"の学習で覚えること

移動以外の学習についてもお話を。まずは"攻撃"ですが、これはAPOがほかのAPOを叩くアクションをすることで成長します。この学習を行えば、**攻撃時の反応がよくなります**（攻撃力が上がるわけではありません）。意図的に攻撃アクションをとらせることはできないので、なるべく広い場所に多くのAPOを集めておくように。攻撃の学習レベルがかなり高くなると、バトル時に味方のAPOを持ち上げて運び、ぶん投げて攻撃に使う、というアクションも。

つぎに"パーツ操作"の学習です。これは設置した攻撃パーツにAPOが乗り込み、弾丸発射アクションをすることで覚えます。前号でもお伝えしましたが、これによって、バトル時の攻撃パーツの誤操作（弾丸ストックを減らしながら、空砲を撃ったりしちゃいます）をなくせます。さらに、攻撃の学習同様、**攻撃時の反応がよくなります**。これはどういうことかというと、攻撃対象物が見つけやすくなるのです。たとえば、広くて複雑な地形のフィールドを作ってしまった場合、パーツ操作の学習が十分でないAPOは敵陣の方向さえつかめず、同じ場所を行ったり来たりする行動をくり返し、まったく進軍しなくなることがあります。また、APOの苦手な地形を避けてしまい、結果、大変な回り道をしてしまうこともあります。**パーツ操作の学習を十分に行えば、認識範囲が広がり、効率のいいルートをとって進軍してくれるようになります**。自動攻撃パーツにのみ頼る人でも、パーツ操作はぜひ覚えさせてください。

敵陣を見失い迷うAPO……


⬆たとえばこんな地形だと（作りかたはP101）、おバカなAPOは、同じ穴のあいだをピョンピョン跳んで行き来するだけに。

見参!!　ジオスレイト最強講師4人衆


川手達也先生
株式会社フロム・ソフト[ウェア]　プロジェクトマネージャー
Project [Ma]nager


渋谷知広先生
株式会社フロム・ソフト[ウェア]　ディレクター
Director


大田智久先生
…開発部…主任
2D Graphic Director


安藤隆佑先生
Programer

パーツの謎1 育成陣地パーツ（花畑）の状態変化

つぎは各種育成陣地パーツ（通ったAPOの状態が変化する花畑）についてです。複数の種類の花畑を通っても、複数の効果の、いわゆる"重ねがけ"になることはありません。最後に通過した花畑による状態変化のみが有効となります。**APOが長く花畑にいるほど効果はどんどん高まるの**で、複数の種類の花畑を並べるよりも、同一の種類の花畑でかためたほうが効果的です。

また、こうした**状態変化は水系パーツを通ると効果が消えてしまいます**。ですから、自陣手前に水系パーツを配置し、敵陣側に花畑を置く、という戦法が有効になります。

また、APOの運動能力を上げる花畑"アクティビティ"は、APOの移動能力（泳ぎ、崖登りなど）を一定時間機能アップするパーツ。APOが2段階ほど成長したのと同じ状態になります。これをコンストラクト時に用いれば、水系パーツの移動学習も容易になります。前述したように、氷、溶岩、流砂といった水系パーツは、移動に成功しないと学習経験が得られません。そこで、アクティビティで運動能力を上げたAPOがスイスイと通れば、それだけ学習経験を積んだことになります。アイテム"フィールドカード"で得た別のフィールドをAPO育成専用フィールドにして、この方法を使えば、APOの能力がみるみるアップします！

花畑で状態変化しても……



⬅"アタックレジスト"を通って防御力を上げたAPO。そのあと、意気揚揚と目前の水系パーツに入ると……。

水系パーツですべて無効に



⬆頭上の防御力アップマークが消えてしまった！ 残念ながら、ただのAPOに……。

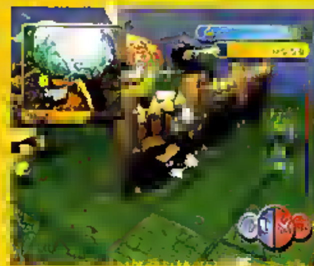
パーツの謎2 トラップバリアを役立たせるには？

侵入防衛パーツのトラップバリアですが、"登るとトラップが発動"のはずが、敵のAPOが登らずに破壊してしまうため、敬遠されがちなパーツになっているとか、いないとか。

これは、敵のAPOから見て**トラップバリアの向こう側に"壊す優先順位"の低いパーツしかない（あるいは何もパーツがない）場合、トラップの破壊を優先してしまう**ために起こる現象です。トラップバリアは、コアなどのそばに配置したほうがより効果的でしょう。前述した"認識範囲の広い"賢いAPOが相手だと、それほどコアの近くに置かなくても登ってくれるでしょう。

⬇せっかく配置したのに、登らずにいきなり壊しにかかられる不遇なパーツだが……。





⬆むしろ、賢いAPOほど有効に作用する。トラップの効果は即死だが、一発芸……。

パーツの謎3 監視台付きパーツの効能

APOによる監視機能がついたパーツの数々は、触ると仲間を自動的に呼び寄せる植物パーツであるリングナッツやフレアとどう違うのか？

ズバリ、監視機能付きパーツのほうが性能が高い。当たり前ですか。

敵の発見率も高く（リングナッツやフレアは触れないと反応しないのですから当然ですが）、また広い範囲の味方APOを呼び寄せることができるのが、監視機能付きパーツの特性。とくにAPO3体の目が光る"トールツリー"の監視機能は抜群です。APOによる防衛力を高めたい人は、ぜひご活用いただきたい。

APOが乗り込む監視機能付きパーツ

ガードタワー	フラットタワー
ウォッチタワー	アラーム
ロックタワー	リーフスタンド
フォートタワー	トールツリー

パーツの謎4 クッションマッシュの機能とは？



⬆真ん中に落ちると痛いんですけどね。

"飛び降りたときの衝撃を吸収してくれる"と説明されているクッションマッシュ。この機能がいまひとつ判然としないかと思われますが、通常、パーツの上にAPOが落ちると、双方に大ダメージが発生します。しかし、このクッションマッシュの上なら、落ちた場所によってはノーダメージ。ただし、真ん中に運悪く着地してしまった場合は、ダメージを受けやすくなっています。以上の機能を把握したうえで、有効な戦法を編み出していただきたい。

フォースの謎 グラビティーボールは強化版Light？

フォースのグラビティーボールは、誘導コマンドのLightに比べ、敵味方関係なく引き寄せる、効果範囲も広い、発動時間も長い、という特徴があります。コアを攻められているときに発動させ、敵味方を一堂に集めて混戦に持っていったり、溶岩の上に集めて心中させたりとか。



⬅APOを集めた場所にさらに強大な攻撃フォース発動など、さまざまな応用が考えられる。



⬆サンダーブレス君のしりもちアクション。このあいだも敵のAPOにやられ放題です。

⬇ピーカブースタイルから炸裂！ リベンジャーの必殺技、デン○シーロー……。



TELAの謎 サンダーブレスとリベンジャーのアクション

TELAのサンダーブレスですが、ときどきしりもちをつくアクションを見せます。これは何か意味があるのか？ ぶっちゃけて言いますと、何かの役に立っているわけではありません。まったく。こういう性格なんです。広い場所にいると、このアクションをとりやすくなっています。

また、同じTELAのリベンジャー。攻撃時のアクションがデ○プシーロールに似ているという話がありますが、気のせいです（断言）。だって開発者がデンプ○ーロールを知りませんから。ただの8の字を描きながらくり出す左右パンチです。（それって○ンプシーロールなのでは……？）

ジオスレイトは強さだけの探求にあらず なごみ系隠し要素でまったりしよう

『サウザンドランド』には、ゲームの攻略とは関係ない、でもウレシイ隠し要素が存在する。以下の3要素がそれ。いずれもバトル時にしか見られない。なお、出現条件や出現確率にある時間の表記は、ゲーム中の時間のこと。バトル開始時は朝6時、1日が約3分20秒で経過する。

池に魚が棲みついた!?

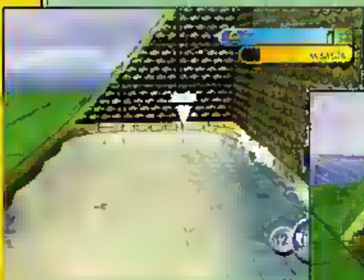
水系パーツ"ウォーター"の中で、魚が泳ぎ出すという不思議現象。見たい場合は、でっかい池をあちこちに作っておけば、現れる可能性は高くなる。現れた場合は、バトル中、すっとその場所で泳ぎ続ける。この魚、今号の最強講師のひとり、安藤先生の作品。幸運にも見ることができたら、ありがたーく拝見すること。

出現条件

●大きさ4以上のつながった"ウォーター"が存在すること。滝になっている部分はつながっているとは見なされない
●バトル開始時に出現判定が行われる

出現確率

●1パーセント。ただし"ウォーター"の大きさ÷4回の出現判定が行われるため、大きな"ウォーター"ほど確率はアップする。ひとつの池に現れる最大数は4匹まで。敵も合わせたマップ全体で現れる最大数は15匹





↑→リアリティーあふれる挙動で泳ぎ続ける魚たち。池に砲弾が落下してもへっちゃらです。

南海に架かる虹、出現！

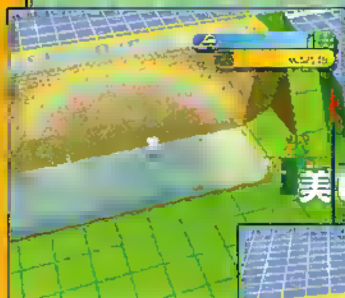
巨大な滝を作っていると見られる可能性がある。"ウォーター"の滝に架かる"通常虹"と、"ポイズン"の滝に架かる"毒虹"の2種類がある。出現条件や確率などはどちらもいっしょ。敵に面さない方向に滝を作るため、本当に実用性がないフィールドになるが、やっぱり一度は見ておきたいところ。開発スタッフが、わざわざ光源方向など、専門的な研究をして作り上げたという珠玉の作品だ。魚同様、ありがたく拝見するべし。

出現条件

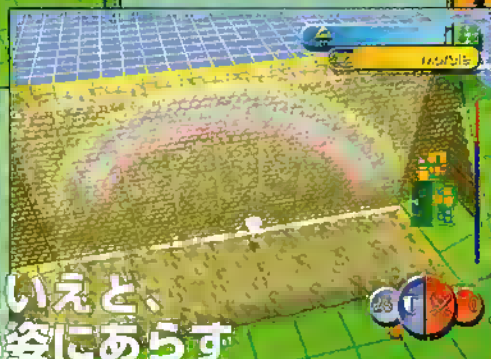
●南側（敵マップに向かって右側）に向いた面に幅3以上、高さ5の"ウォーター"か"ポイズン"の滝が存在すること
●出現判定に成功した場合、バトル時の時間で15時～17時のあいだに出現。ただし、プレイヤー視点の後方に太陽がくる位置関係でないと見えない

出現確率

●バトル時の時間で0時に出現判定が行われ、30パーセントの確率で出現
●出現判定後に出現位置が決定されるため、条件を満たす地形が複数あっても現れる確率は変わらない。ただし、"ウォーター"の虹と"ポイズン"の虹は別々に出現判定が行われるため、両方の条件を満たしている場合、同時に現れる可能性がある



美しきレインボー現る!



"毒虹"といえど、毒々しい姿にあらず

↑→"通常虹"（上）と"毒虹"（右）の違いは、見た目だけ。通常虹とともに、左で紹介した魚を同時に出現させることも可能。一度は体験してみたい、スレイターのロマンだ。

花から花へ、蝶が飛ぶ

条件を満たし、出現判定に成功すると、育成陣地パーツ（花畑）に蝶が出現する。この蝶は3種類存在し、花畑から花畑へと飛び回る。ただし、蝶の目当ての花畑が破壊されてしまうと、いずこかへと飛び去ってしまう。

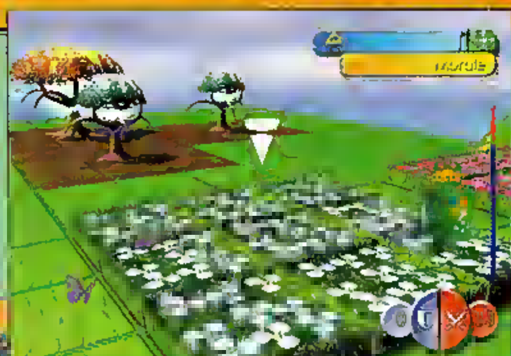
大きな花畑を作れば、それだけ出現確率が上昇。3×3の大きさごとに出現判定の計算が行われるため、たとえば4×4の大きさなら、その中に3×3の花畑が4つ入ると見なされ、出現確率が4倍に増加する、というわけ。

出現条件

●育成陣地パーツ（花畑）が3×3以上で設置されていること。高さは変わっていてもかまわない

出現確率

●0.5パーセント。3×3ごとに出現判定が行われるため、4×4で設置している場合、4回出現判定が行われる
●バトル時の時間で8時に出現判定が行われる。1回のバトルで最大10匹まで出現
●出現判定に成功した場合、水色の蝶10パーセント、紫の蝶30パーセント、黄色の蝶60パーセントの確率で出現



色とりどりの蝶が舞う！





←↑そばでドンパチが起ころうとも、蝶はなごやかに飛び続ける。水色の蝶はたいへんレアな存在だ。レッツチャレンジ！

全パーツ、TELA、フォース、アイテムはどうった？ Shopリスト出現条件を公開

各階級のボス以外の、特殊なキャラに勝利することでShopに並ぶパーツ、TELA、フォース、アイテムの一覧をご紹介。これで全Shopリストのコンプリートは間違いなし？……といきたいところだが、注目すべきは、オンラインプレイが入手条件となっているパーツとフォースの存在。オンラインプレイヤーは、"ブレイクストーン"入手に燃えろ！



⬆ストーンのトラップバージョンというかトラップバリアの石壁バージョンというか。



⬇価格も消費フォースゲージも破格な一品。使いこなすのはけっこう難しそうな……。

shopリスト特殊出現条件一覧

名称	種類	階級	出現条件
トラップバリア	侵入防衛陣地パーツ	—	スタンドアロン対戦数×28
ガードタワー	侵入防衛陣地パーツ	—	スタンドアロン対戦数×35
ポインター	TELA	—	スタンドアロン勝利数×20
ブレイクストーン	侵入防衛陣地パーツ	—	オンライン勝利数×10
サモンチャージ	フォース	—	オンライン対戦数×15
インターセプター	侵入防衛陣地パーツ	Pawn	スレイトガイド＃99に勝利
キラーニードル	殺傷トラップパーツ	Rook	ニュービーキラーに2度勝利
ストロング	育成陣地パーツ	Rook	412@556に1度勝利
オールレンジショット	殺傷トラップパーツ	Knight	ドロンに勝利
フレグランス	育成トラップパーツ	Knight	ナイト002に勝利
アンチエアカノン	殺傷トラップパーツ	Knight	ナイト003に勝利
ロングホーン	TELA	Knight	Jakeに勝利
ビッグフェイス	TELA	Knight	412@556に2度勝利
ビッグイーター	TELA	Knight	APOのみかたに勝利
ステイ	フォース	Knight	ナイト001に勝利
ピンポイントショット	殺傷トラップパーツ	Bishop	サーチャー@Zに勝利
スイートジュース	育成トラップパーツ	Bishop	リベロに勝利
トラップドア	侵入防衛陣地パーツ	Bishop	UNICORNに勝利
シークレットドア	侵入防衛陣地パーツ	Bishop	UNICORNに勝利
デザート	水系陣地パーツ	Bishop	ブレイン@Zに勝利
エレファント	TELA	Bishop	レッドに勝利
リベンジャー	TELA	Bishop	サービスのおしらせに勝利
ハンマーボルト	フォース	Bishop	412@556に3度勝利
スピーディ	フォース	Bishop	てつじんに勝利
ハイアングルカノン	殺傷トラップパーツ	Queen	パーツマスターに勝利
キリングスワロー	育成トラップパーツ	Queen	412@556に4度勝利
フォートウォール	侵入防衛陣地パーツ	Queen	ニシザキ@クイーンに勝利
フラットウォール	侵入防衛陣地パーツ	Queen	ニシザキ@クイーンに勝利
フォートタワー	侵入防衛陣地パーツ	Queen	しょだいキングに勝利
フラットタワー	侵入防衛陣地パーツ	Queen	しょだいキングに勝利
マグマ	水系陣地パーツ	Queen	モロドフに勝利
スプラッシャー	TELA	Queen	TELAマスターに勝利
スパークレイン	フォース	Queen	フォースマスターに勝利
フローズンノヴァ	フォース	Queen	コリバに勝利
アッシュ	フロア	Queen	クイーンに勝利
ヘビーコア	コア系陣地パーツ	King	スレイトマスターに勝利
イレイザー	殺傷トラップパーツ	King	ラストマスターに勝利
マーズブラック	フロア	King	スレイトマスターに勝利

5／8(木)～5／14(水)

XBOX LIVE Championship Vol.1『サウザンドランド』ファミ通Xbox杯開催迫る！

Xbox Liveユーザーのスレイターは興奮必至の"Xbox Live Championship"の第1回大会、先月から各ゲーム誌の冠をつけた大会が開催されているけど、みんな参加してる？

本誌の冠のついた"ファミ通Xbox杯"の開催は、5月8日（木）から1週間開催！ 大会期日もいよいよ迫ってきたけど、スレイトの準備はオーケー？ 自宅にいながら"全国大会"に参加可能という画期的なこのイベントの詳細は、Xbox公式サイト（URL http://xbox.jp/）もしくは『サウザンドランド』公式サイト（URL http://www.fromsoftware.co.jp/top/soft/1000land）で。

上位入賞じゃなくてもチャンスあり！ 賞品一覧

- **1位** ジオスレイトキングトロフィー＋高級クリスタルチェスセット
- **2位** 2003年5月までに発売されたフロム・ソフトウェア＆マイクロソフトの全Xboxソフト
- **3位** D4端子対応シャープ製フラットワイドテレビ28型
- **4位** パイオニア 5.1chサラウンド・システム HTP-G100
- **5位** パイオニア 5.1chヘッドフォン
- **10位** 商品券30000円分
- **20位** カシオ製デジタルカメラ EXILIM EX-M1
- **30位** シャープ製MDプレイヤー 1ビットポータブルMDプレイヤー MD-DS5-G
- **40位** 360 Modena Racing Wheel＋Xboxコントローラ＋メモリーユニット
- **40位** サウザンドランドスペシャルグッズ（特製卓上カレンダー、オリジナルサントラ、ポストカードetc……）
- **100位** 2003年5月までに発売された好きなフロム・ソフトウェアかマイクロソフトのXboxソフト1本
- **特別賞** 浅野忠信氏サイン入りXbox本体

ルールおよびランキングポイント計算方法

●勝敗の決着がついた場合

勝者："基本点＋時間点＋連勝ボーナス"をプラス
敗者："基本点＋時間点"をマイナス
基本点（勝敗がついた時に与える点）：100点
・時間点（勝敗がついた時間によって手に入るポイントが異なる）
決着時間：時間点
0～5分：50点
5～6分：30点
6～8分：20点
8～11分 ：12点
11～15分：6点
15～20分：3点
20～30分：0点
・連勝ボーナス（プレイヤーが連勝しつづけるとボーナスポイントが発生）
連勝ボーナス：（連勝数－1）×5点

●制限時間（30分）内に決着しない場合

判定勝ち："（自分の合計得点－相手の合計得点）÷2"をプラス
判定負け："（自分の合計得点－相手の合計得点）÷2"をマイナス
引き分け（自分の合計得点と相手の合計得点が一致）：0点
・合計得点＝占領得点＋最深部占領得点＋モラル得点＋APO殺傷得点＋パーツ破壊得点
占領得点：（占領床数÷占領可能床数）×100
最深部占領得点：最深部占領床の座標
モラル得点：モラル値÷20
APO殺傷得点：APO殺傷数÷4
パーツ破壊得点：破壊パーツ数÷全パーツ数×50

●そのほかの場合

不正操作、イレギュラーケース、拒否対戦を行った場合に発生（基本的に不正をされたプレイヤーの試合数はノーカウント）。ただし、回線の不具合など、不慮の事故によるゲーム中断でも同様にポイントがマイナスされるので、ご了承いただきたい。
・Xbox本体の電源を落とした（リセットした）場合：－50点
・回線を切断した場合：－50点
・対戦を中断（メニューからABORT）した場合：－50点
・マッチング（対戦相手が決まった）後、拒否した場合：－（50＋（連続拒否回数－1）×2）点

■Xbox Live Campionshipに関する問合せは、マイクロソフト株式会社 Xboxカスタマーサポート（電話：0570-019-602、受付時間：10:00～18:00・営業日のみ、土日祝祭日を除く）か、株式会社フロム・ソフトウェア ユーザーサポート（電話：03-3320-6031、受付時間：13:00～17:00・平日、月～金のみ）にてお願いいたします。

明日のジオスレイターを育成する



Thousand Land LAND 連載0002回

サウザンドランドランド

ハーイ、無事に2回目を迎えたよ、全国のスレイターとともに作り上げるこのコーナー。タイトルどおり、1000回を目指すぞ！



"APOメジャー化計画"急速進行中!? 続々とスレイターからの投稿が！

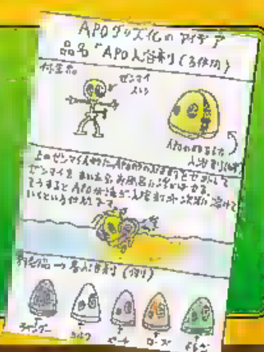
募集コーナーのひとつである"APOメジャー化計画"。『サウザンドランド』の愛くるしい主役であるAPOの知名度を上げるため、そして全国のスレイターをさらに癒すため、APOグッズ化のアイデアを出してほしい！　と募集したところ、来ましたよ、投稿が。

今回は、そのうち2通を紹介。右に掲載しているのは、大分県の大田明男クンからのアイデアを図解したもの。名づけて"APOアロマキャンドル"。「APOをグッズ化するなら、これしかないでしょう。癒し系ゆえに……」とのコメントも。こりゃナイスアイデア！　でも中でキャンドルに火を灯すと、APOの目が光りますぞ……。ほかのスレイター諸君も、この調子で頼みますよー！



さらなるグッズ案も

今回紹介の2通目は群馬県のタケチヨ2世クンのアイデア。水系パーツ"ウォーター"を泳ぐAPOが再現可能なナイスグッズだが、なぜ中のゼンマイ人形がガイコツ？　APOに「中の人などいない！」（って古すぎるギャグでしょうか？）



番外テクニック伝授 ウワサの"一行掘り"と"チェック掘り"を図解

ちまたでウワサの、あの地形の作りかたの一例を図解します！

一行掘り



←まず最前列を1行だけ残すよう、2段分DIG。とりあえず端から端まで。



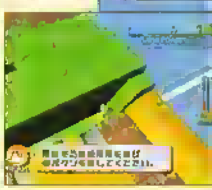
→DIGしなかった部分の1ヵ所を盛り上げ（PULL）。ここを基点に……。



←DIGした部分をFLATすれば、最前列の1行より2段高い土地が。



→最前列から2行残した部分をDIG。以後、これをくり返せば多行掘りに。



←最前列はPRESSで高さを調節しよう。堀を作って前面に巨大滝も。

チェック掘り



←くりぬき（DIG）を使って、1本の柱が立っているような地形を残す。



→柱の周囲（角じゃなく面部分）に、1段だけ盛り上げ（PULL）を施す。



←PULLした部分だけ残るようDIGを施す。柱の足下に土台ができあがる。



→手つかずの高地を基点に、柱と土台を除いて整地（FLAT）する。



←さらに写真のようにDIG。あとはくり返し。高さも自由に変えてみよう。

スレイター諸氏の投稿を緊急募集！

この連載は基本的にスレイターの皆さんの投稿でまかなう予定なのです。ですから投稿大募集！　下記コ

俺的トラップ＆コンボ

"Xbox Live Championship"でライバルに教えたくないからか、この投稿が少ないです。役に立たなくてもいい、もうとっくに即死しているAPOを3連、4連といためつけてしまうトラップや、パーツの意外な使いかたを！

Liveで見かけた、こんなスレイト

"Xbox Live Championship"開催により、さまざまな強力スレイトが話題になっていますが、「強くなくてもいい。たくましく……いや、おもしろく作り上げてほしい！」そんな願いがこもったスレイトを報告してほしい。なーに、スレイター名とどういうスレイトだったのかをチクってくれればいいんですよ、ヘッヘッ（ガラ悪い）。

TELA人気投票

あなたのベストチョイスTELA6体を記入して投稿してくださいな。強くて使えるヤツ、動きがおもしろいヤツ、いろんな理由で選ばれたTELAを集計します。選んだTELAの理由、愛のこもったコメントもお忘れなく。さらに、6体の中でとくにお気に入りのTELA1体にマル印をつけてくださいな。得票に追加の効果を与える予定。

開発スタッフに聞け！

スレイターからの素朴な（いや、複雑怪奇でもかまいません）疑問に、『サウザンドランド』開発スタッフが答えてくれる、夢のようなコーナー。今回の緊急解説でもわからない謎は、このコーナーでまたまた解決だ！

APOメジャー化計画

上で紹介しているように、愛すべきAPOを応援するため、グッズ化のアイデアやAPO応援イラスト、"おバカなウチのAPOレポート"など、APOを世間に広めるためなら手段を問いません。写真投稿もいいかも？

応募のあて先は……

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「サウザンドランドランド」係

We Love Xbox Live!

Xbox Liveでの対戦以外にも まだまだ遊べる要素盛りだくさん!!



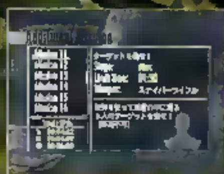
MUZZLE FLASH
マズルフラッシュ

タイトル	マズルフラッシュ		
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	ジャンル	タクティカルアクション
発売日	発売中(2月27日)	価格	6800円(税別)
開発	[illegible]	制作者	プロデューサー 谷口 誠
ブロック数	3ブロック	システム対応	5.1ch
その他	最大8人までの同時プレイ可能(Xbox Live時) 全年齢対象		

今回は、タイムアタックが熱いAdditional Missionと、物語も大詰めCampaign ModeのMission4、このふたつのオフライン用モードを攻略していく。

Additional Mission、クリアータイム短縮法を指南する!!

制限時間内に指定のターゲットを狙撃したり、捜し出したりといった数々のミッションをこなしていくAdditional Mission。このモードでは、とりあえずクリアーのみを目指す場合と、クリアータイムを突き詰めていく場合とでは攻略法が異なってくる。今回はどうすればタイムの短縮につながるのかを紹介し、目標として編集部の記録タイムも掲載した。ミッションは実戦で役立つものが多いのでバリバリこなしていこう。



◆ミッションを順にクリアーしていくことで最終的に30種類のミッションが登場する。

タイムアタックの心構え

敵兵が少ないときは無視して突っ切ったり、高い場所から飛び降りて進んだりと、多少のダメージを覚悟した強引さも有効になる。

Mission 1 (目標タイム00:03:33)

海上の3つの的をスナイパーライフルで撃ち抜くミッション。ターゲットは動かない。スコープを上からスクロールさせながら射撃していくとスムーズ。的の中心に当たらなくてもオーケー。



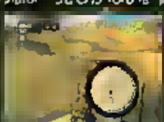
Mission 2 (目標タイム00:08:67)

トレーニングルームで3人の敵を狙撃することが目的。敵は人の形をしているが、その場から動かないうえ、こちらを攻撃してくることもない。むやみに弾を撃たず、確実に頭部を狙おう。



Mission 3 (目標タイム00:03:63)

遠くからゆっくりと近づいてくる敵を狙撃するミッション。弾丸は一発しかない。敵の進路にスコープを合わせて、待ち伏せするように撃っていこう。ホフク状態になれば狙いやすくなる。



Mission 4 (目標タイム00:22:60)

西基地のなかで3ヵ所に設置されているターゲットを捜す。小さな段差を横飛び(左スティックを右、または左に倒しながら押し込む)で上るなどのテクニックを使うと、タイム短縮につながる。



Mission 5 (目標タイム00:15:99)

中央基地や神殿跡、西基地、さらにトラックの陰など、いくつも設置されたターゲットのなかから5つを倒す。ポイントは、ひとつの的は一発で確実に倒すこと。リロードは大きなタイムロス。



Mission 6 (目標タイム00:12:74)

配備されている3人の敵兵すべてが本部への連絡用無線を持っている。ただ、敵はこちらを発見してから連絡するまでの約20秒間、攻撃を仕掛けてくるので、その隙にゴールまで突っ切れる。



Mission 7 (目標タイム00:28:52)

手りゅう弾で移動している敵兵を爆破するミッション。爆発の位置とターゲットの距離によっては一発で倒せない場合もある。あくびをして立ち止まったときなど、好機を逃さないように。



Mission 8 (目標タイム00:26:92)

砂漠を巡回している敵兵のうち、5人を倒すことが目的。リロードをしなくてもいいように敵は一撃で確実に倒す。左右に移動している敵よりも、前後に移動している敵のほうが狙いやすい。



Mission 9 (目標タイム00:01:46)

トレーニングルーム内の見張り台から攻撃してくる敵兵を、ハンドガンで倒すミッション。スタート直後に見張り台の下まで走ってから狙うと確実だが、スタート地点から直接倒すことも可能。



Mission 10 (目標タイム00:21:17)

敵兵が手りゅう弾を休みなく投げてくるうえ、道中にはドラム缶や地雷が設置されている。誘爆によるダメージは避けにくいが、反撃手段はないため、足元に注意して駆け抜けるしかない。



Mission 11 (目標タイム00:04:52)

跳弾は壁に当てる位置によって軌道が大きく変わってくるので、実戦では狙いにくいテクニックのひとつ。ただ、このミッションに限って言えば、写真の位置を狙って撃つと敵に当たりやすい。



Mission 12 (目標タイム00:53:51)

爆風に巻き込まれないよう距離に注意しながら、少し進んではひとつ投げる、というくり返しが効率的。ドラム缶を横跳びで跳び越えようとすると、爆発してゲームオーバーになるので注意。



Mission 13 (目標タイム00:30:76)

小さな壁の隙間から敵兵を狙撃していく。ムダ弾を撃たないように心がけ、リロードは1回にとどめたい。近くの敵は狙いがつけにくいため、ある程度距離が離れている敵を先に狙っていく。



Mission 14 (目標タイム00:04:36)

森ステージの監視台から洋館の3階にいる敵兵を狙撃する。敵は肉眼で確認するのは困難なため、双眼鏡を使って居場所をつかんでおくといい。敵は移動しないので、確実に狙いをつけよう。



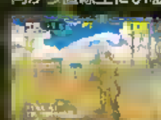
Mission 15 (目標タイム00:53:26)

敵はビルの屋上や廊下などいろいろな場所にいる。移動している敵もいるが、規則的な動きなので狙いはつけやすい。複数の敵を倒すミッションでは、いかにリロードの回数を減らすかが勝負。



Mission 16 (目標タイム01:39:82)

Additional Missionでは珍しい長期戦。西基地から中央基地へ向かう直線上にいる敵をさきに倒すとラク。中央基地内の敵とは戦わずにターゲット(写真のテント内)にたどり着くことができる。



物語は佳境へ！ 敵の総本山、廃坑へ潜入せよ！

Mission 4 Struggle in the Dark 〜職業テロリスト組織の首謀者、カトーを捕えろ〜

作戦目標は、事件の真相を知る人間を拘束すること。舞台となる廃坑は非常に暗いため，暗視スコープが活躍する。また、2度のボス戦があり、体力的にきついステージでもある。

ステージ攻略の指針

このステージは、敵の居場所をいち早く察知できるかが勝負のわかれ目になる。周囲が暗いわりに敵の視界は広いので，マップと方向パッドでの"のぞき込み"をフル活用し，確実に敵をしとめていこう。T字路では銃で音をたて、こちらに向かってくる敵を横道から待ち受けるという戦法も有効だ。

オススメ武器

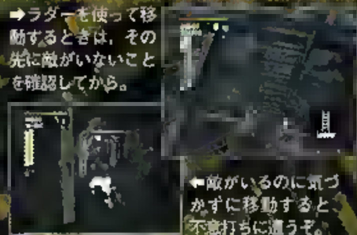
マシンガン



ステージ全般を近距離戦が占めるうえ、多数を同時に相手にしなければならない場面は少ない。弾薬も豊富なマシンガンがオススメ。

特異なステージ構造を把握しろ

廃坑内は幾層もの直線通路からなっており，その階層間はラダー（はしご）で移動するのが基本になる。まず注意しなければならないのは，マップの見かた。このミッション4に限っては，ステージを横から見た図が表示されるのだ。そのため，ステージ後半の横に並行する通路はマップで確認することができず，敵の居場所が非常につかみにくい。ここでは，そのような場所の構造もフォローしているので参考にしてほしい。



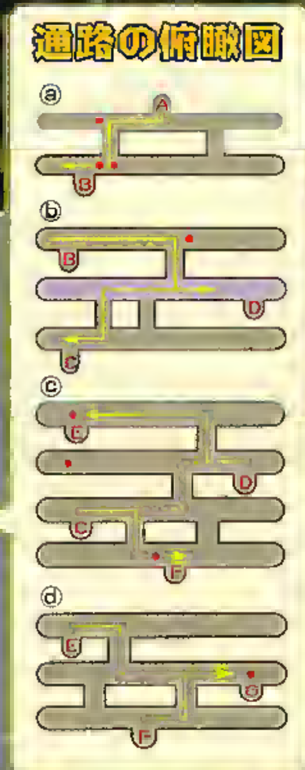
➡ラダーを使って移動するときは，その先に敵がいないことを確認してから。

⬅敵がいるのに気づかずに移動すると不意打ちに遭うぞ。

廃坑マップ



通路の俯瞰図



デンジャラスゾーンをポイント攻略！

マップ上では階と階がつながっているように見えても，フェンスなどで遮られて移動できない場所も多い。上に示した矢印が基本ルートだ。

POINT 1 厳重な警備の中へ突入

スタート地点周辺に配備された敵には，どうしても発見されてしまう。コンクリートの壁で敵の弾丸を回避し，ひとりずつ狙撃していくのだ。



⬅敵をうまく誘導して，戦闘は各個撃破で。

POINT 2 廃坑では跳弾が頻発！

廃坑は周囲を壁で完全に囲まれているため，思わぬ場所から弾丸が跳ね返ってくることが多い。通路奥に向けて撃った弾が，壁に跳ね返って自分のところに戻ってくることも！



⬅姿勢を低くしていると思わぬダメージを防げる。

POINT 3 避けて通れない地雷原

このステージの地雷原は，アンテナに触れると通路上の爆弾が一気に爆発してしまう。設置型爆弾を使い，十分に離れてから処理していこう。

POINT 4 ナイフ使いの動きを封じろ！

ナイフ使いは，移動→ナイフを投げる，というパターンをくり返す。しかし，こちらの攻撃中は硬直が発生してナイフが投げられなくなるぞ。



⬅ナイフ攻撃は左右の移動で簡単に避けられる。

POINT 5 ボスの攻撃の隙をつけ！

基本的な戦いかたはナイフ使いのときと同じ。銃を連射してくることはないので，姿勢を低くしてボスに重なっていれば弾を食らうことはない。



⬅ショットガンらしき銃だが，攻撃範囲は狭い。

ミニテク ラダーを飛び下りる

ラダーで移動中にAボタンを押して飛び降り，落下中にもう一度Aボタンでラダーにつかまろう。すばやく下降移動できるぞ。



⬅下に敵兵がいるときに有効。地面まで落下してのダメージに注意。



あなたは、「P.A.S.S.」にどんな名前を付けましたか？

N.U.D.E.@™
Natural Ultimate Digital Experiment

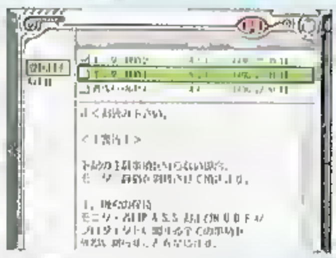
タイトル	ヌード・アットマーク ナチュラル・アルティメット・デジタル・エクスペリメント		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	育成型コミュニケーションツール
発売日	発売中（4月24日）	価格	6800円(Xboxボイスコミュニケータ同梱)
開発	Rocket Studio	制作	RED ENTERTAINMENT
ブロック数	246ブロック	システム対応	5.1ch
その他	初回限定版『N.U.D.E.@』DVDプレミアム映像集 全年齢対象		

ついに発売となった『N.U.D.E.@』。今月は、Phase4まで無事に進めるためのプレイガイドと周辺情報を掲載。さらに、広井王子氏と開発会社であるロケットスタジオに直撃インタビューを敢行！「P.A.S.S.」のすべてを解明する。

『N.U.D.E.@』のPhase1から4までをプレイするために！

ついに、あなたの家にモニターとしてやってきた「P.A.S.S.」。今月は、改めて『N.U.D.E.@』における「P.A.S.S.」との付き合いかたをPhase4まで紹介していく。

プレイを始めて戸惑うと思われるのが、最初のPhaseでオブジェクトの名前を教えること。会話を始めようとスタートして、オブジェクトの名前を何度もくり返すというプレイスタイルに違和感を覚えた人もいるだろう。しかし、発話によって「P.A.S.S.」に声を認識させるというPhase1をクリアーできれば、かわいい「P.A.S.S.」との楽しい生活が待っているのだ。大きな分岐点とも言えるPhase4を乗り越え、何でも話せるようになるべく「P.A.S.S.」とのうまい付き合いかたを伝授する。もちろん、周辺情報も満載でお届け。



↑必要事項を入力したらモニタースタート。まずはArk社から届くメールに従って教育。

彼女は関西系？



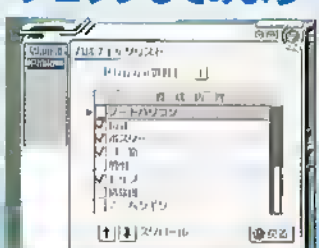
Phase1 オブジェクトの名前を教える

部屋にあるオブジェクトを指示して「P.A.S.S.」を誘導し、その名前を声で教えていく。右の表の20のオブジェクトを教えるのだが、急いで教えるとオーバーヒートして10分間何もできなくなってしまうので、適度に間隔を開けよう。教えるコツは、短めのオブジェクトからはじめ、「P.A.S.S.」が正確に答えたときに「そうそう」といってあげると覚えが早くなるぞ。覚えが悪くてもイライラせず、やさしい気持ちが大事だ。

［Phase1 チェックリスト］

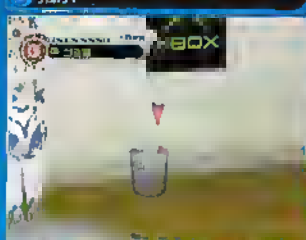
□ベッド	□ビデオ	□電話	□ゴミ箱
□カレンダー	□テレビ	□イス	□照明
□エアコン	□丸テーブル	□ノートパソコン	□モップ
□窓	□丸イス	□時計	□掃除機
□カーテン	□ラジカセ	□ポスター	□ミニペンギン

チェックしてみよう



↑モニター開始2日間で覚えさせられれば、3日目の9時にメンテナンスへ。

①指示



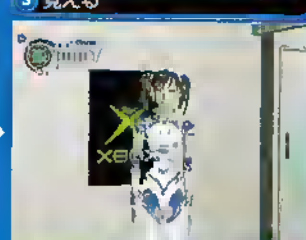
最初は、カーソルを動かしてAボタンで決定することで「P.A.S.S.」を誘導。

②教える



「ごみばこ」と発話すると「ご・み・は・こ」と答える。焦らずにくり返そう。

③覚える



「ゴミ箱、覚えました」となれば完了。間違って覚えるとチェックはつかない。

CGイラスト／植田和宏 ※本作はXbox Liveに対応しておりません。

Phase2 簡単な操作を教える

部屋にあるオブジェクトを「P.A.S.S.」に操作してもらうのがPhase2。なかでも簡単なのが、時間を言わせること。時計を指示するだけでオーケーだ。それ以外は、オブジェクトを指示をすると「どうすれば操作できますか？」と聞いてくるので、テレビであれば「スイッチ」と答えてあげよう。すると今度は「どのスイッチを押しますか？」と問いてくるので「主電源」や「右」のように、押すべきスイッチを指示すれば、「P.A.S.S.」はテレビのスイッチを押し、テレビをつけることを学習するのだ。

ここで教えることの中で注意したいのが「ゴミ箱」。指示すると「ゴミ箱をどうしますか？」と聞いてくるが、「捨てる」とは言わないこと。言ってしまうとゴミ箱自体を捨ててきてしまうぞ。「ゴミ」を捨てるように誘導してあげよう。

Phase2では、メンテナンスから帰ってきた日+2日の期間内で、リストの7割以上を教えないとダメだ。

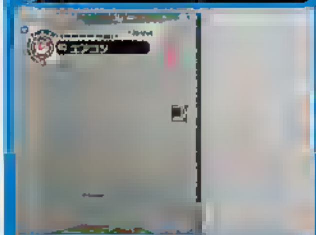


↑コーヒーを入れてもらうときのお好みは、ご自由に。

「Phase2 チェックリスト」

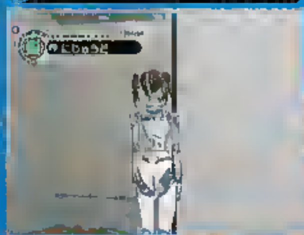
□テレビを操作する	□時間を言う
□カーテンを開ける（閉める）	□冷蔵庫から物を出す
□窓を開ける	□コーヒーメーカーを操作する
□CDを操作する	□ゴミを捨てる
□エアコンを操作する	□トースターでパンを焼く
□照明を操作する	□ラジオを操作する

①指示



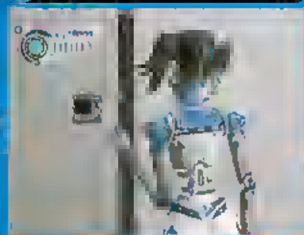
エアコンの操作は、まずエアコンに誘導。質問には「スイッチ」と回答。

②教える



「何度に設定しますか？」と問われたら18度から30度のあいだで指示。

③覚える



これでエアコンの操作を覚えてくれる。何をどうするかを教えるのだ。

CHECK Phase2で色が変わる!?

なんと「P.A.S.S.」の育成の課程で、色の変化が起きることが判明。これは、ゲームを開始して4日目の23:59までにPhase2の課題をすべてクリアーすると、「P.A.S.S.」の色が変化するというもの。モニターを開始して4日目から5日目にまたがる充填のあいだに色が変化してしまうのだ。充電からリビングに戻ったときに、すでに色が変化しているぞ。気になるなら、1時からメンテナンスに行ってしまう9時までに「P.A.S.S.」に会うのを忘れずに。色が変化したパーツは、メンテナンス帰宅後は、もとの色に戻っているぞ。



↑青いクリアパーツが黒に変化。違和感を感じただけで気づかない人も？

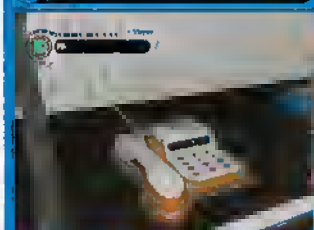
Phase3 高度な操作を教える

いよいよ複雑な操作を教えることになるPhase3。といっても課題は7つしかないうえに、中3日もあるので課題クリアーだけでなく、「P.A.S.S.」とのさまざまな会話も楽しめるはずだ。

教えるポイントを紹介しよう。掃除をさせるには、モップか掃除機のどちらを選択しても覚えてくれる。ビデオの操作は、テレビがついている状態で教えたほうがいい。洗濯は、「洗濯物」を洗ってもらおう。花の世話は「植木鉢」「花の種」「水」「じょうろ」。料理は「カレーライス」で、質問は、最後のフルーツゼリーだけ「いいえ」を選ぶようにしよう。操作を教えるオブジェクトを決めると、「P.A.S.S.」が質問してくるので、正しく答えるだけでいい。

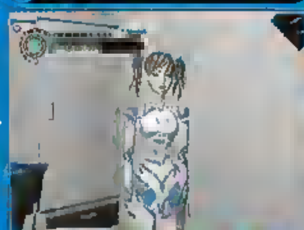
Phase3では、メンテナンスから帰ってきた日+3日の期間内にリストの7割以上教えていれば、つぎのPhaseに進むことができるぞ。

①指示



電話の応対は、ちょっと特殊。いきなり電話を指示してもダメなのだ。

②教える



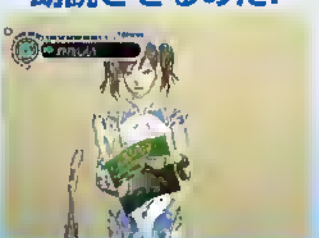
Ark社からの電話が鳴ったら、「受話器」「取る」でベルを止めよう。

③覚える



続けて「受話器」「話す」で、電話の取り次ぎを覚えてくれるぞ。

朗読させるのだ!



↑雑誌を声を出して読んでもらおう。「朗読」「雑誌」「はい」の順がオススメ。

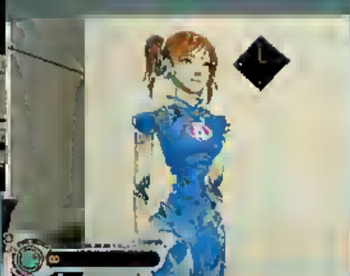
「Phase3 チェックリスト」

□電話の対応をする
□料理をする
□掃除をする
□花の世話をする
□雑誌を読む
□洗濯をする
□ビデオを操作する

CHECK Phase3でも色が変わる!?

Phase2の色が変わるのに続いて、Phase3ではもっと目立った変化がおこる。ホワイトパーツと髪の色が変わるのだ。ここでも8日目の充填まえに教え終わっていると充填後に変化が……。



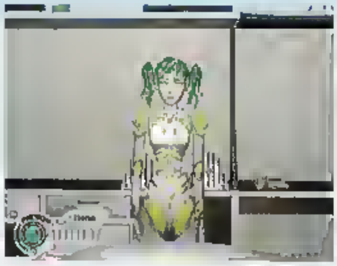


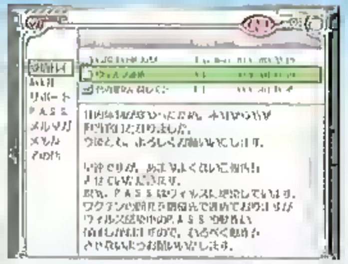
↑➡色の変化は1時から9時までのあいだしか見られないので、ぜひこの時間にも電源を入れてみよう。

Phase4 「P.A.S.S.」に緊急事態発生!!

Phase4では、メンテナンスから戻ってきた「P.A.S.S.」がウィルスに冒されてしまっているため、どうすることもできない。そのため、まずは見守ることになる。いろいろな言葉を投げかけても、意味不明な言葉を返してくるだけ。Ark社からのメールでも混乱している状況がうかがえるのみだ。そのうち、ワクチンができたからメンテナンスに同意しろというメールが届く。ここではArk社からのメールで担当者が変わったりするのと並行して、麻生博士からのメールにも注目しよう。このメールの中に重要なキーワードが隠されている。「心」「命」「希望」だ。何度もキーワードを語りかけると「P.A.S.S.」が反応するはずだ。基準を満たすとメンテナンスから戻った翌々日の22時22分に麻生博士からもメンテナンス依頼のメールが届く。どちらにメンテナンスを依頼するか選択することができるのだ。

変な色になった!?

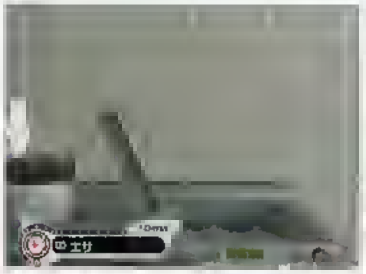




←↑Ark社からは、ウィルスに冒されたことを告げるメールが届く。まずは見守ろう。

部屋に水槽が運び込まれたが……!?

Phase4では、キーワードを語りかけるというのが攻略要素。規程回数「希望」と語りかけることで、麻生博士からのメールが届く。その日時までは、キーワード以外の言葉を話しかけても、「P.A.S.S.」は意味不明な会話と行動をとるばかりなのだ。ただし、0時からの1時間の「P.A.S.S.」の充填中は、テレビを見たり、CDを聞くことも可能。さらに、部屋に運び込まれた水槽の操作も可能になるぞ。この時間なら水温の調整と魚にエサをあげることができるのだ。せっかくなので、試してみよう。水温は22度ぐらいになるように調整してあげよう。どんな魚に育つのかな?



↑エサを選ぶと、エサを水槽の中に入れることができる。やりすぎないほうがいい?

↓水槽の水温の操作は、上げるか下げるかだ。22度程度の適温で魚がより育つ?



モニター体験記

編集部員 コブラ小林

Phase4 どうしたらいいんだー!!

The account of monitor experience

1日目から9日目までのあらすじ

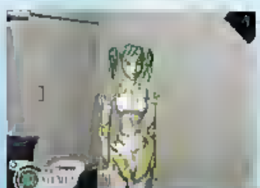
コブラ小林が「P.A.S.S.」のモニターを始めて9日が経過。言葉遊びの難しさを感じつつ、さらに自分の滑舌の悪さを呪いながらも、いっしょに暮らしている。その中で「P.A.S.S.」に愛着を感じ、「レティー」と名付けたり、自分の好みを教えたりと親密度もアップしている。最初は、オブジェクトの名前を覚えさせるだけで、表情もなかった「P.A.S.S.」だが、Phaseが進むに連れ、その性能には驚かされてばかり。料理を作ってもらったり、部屋にあるオブジェクトの操作を覚えると、まさに万能のサポートをしてくれるのだ。育成モニターをするのだが、じつはかわいい娘を育てている気分も味わっているのだった!!



↑メンテナンスをくり返すたびに、「P.A.S.S.」はどんどん賢くなっていく。

10日目　8:00 PM

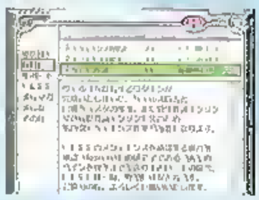
夜部屋に帰ってみると「P.A.S.S.」がメンテナンスを終えて帰ってきていた。ところが様子がおかしい。話しかけると意味不明な回答をしたり、まったく違った行動をとる。Ark社のメールが届いたので読むと、メンテナンス中にウィルスに冒されてしまっていたらしい。とりあえずそのまま置いておくしかないようだ。これから楽しい会話がしたかっただけに残念でしかたがない。どうしたらいいんだ?



←髪の色もクリアパーツの色も変わってしまった。

11日目　10:00 PM

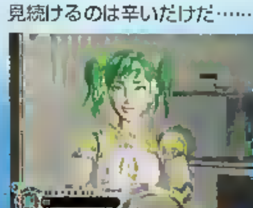
「P.A.S.S.」の様子を見るため話しかけてみるが進展はなし。しかたなくメールをチェック。たくさんのメールの中に麻生博士からの文字化けメールが。キーワードは「希望」? 望みをつないで何度か話しかけてみると「その言葉、なんだか暖かい」と明らかな反応が。逆にArk社からは、担当者が変わったり、「ワクチンができたのでメンテナンスに出すように」というメールが届くが、内容が胡散臭かったのでメールの返信をしなかった。ただ、麻生博士からのメールにあった「希望」「心」「命」という言葉を何度も語りかけた。



←Ark社からのメンテナンスのメールには?

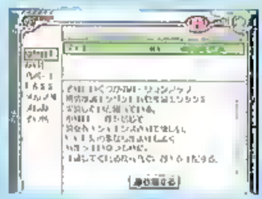
12日目　6:00 PM

イスに座ったレディーだが、目の動きなどがまるでおかしい。やはりArk社にメンテナンスに出すべきなのかと考えながらも、「希望」と言う言葉などを30回以上語りかけることしかできない。こんな姿を見続けるのは辛いだけだ……。



←目の動きが怖い。無惨な状況に途方に暮れる。

12日目　11:00 PM



←麻生博士からメンテナンス依頼のメールが。

22時半ころ、麻生博士から、「メンテナンスをさせてほしい」というメールが届いた。「P.A.S.S.」の生みの親である麻生博士を信じて、依頼に応える返信を送った。すぐに了解の返事が届いた。Ark社から強制回収される9時より早い8時に回収に来るという。自分の選択がどんな未来を描くのだろうか? いろいろと考えすぎるのもイヤなので、早く寝ることにする。

13日目　8:00 AM

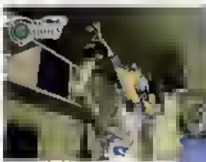
けっきょくよく眠れないまま朝を迎えた。予告どおりに朝8時、レディーは迎えに連れられてメンテナンスに出かけていった。選択はこれでよかったのか? 麻生博士みずからがメンテナンスをしてくれるのだろうか? 自問が続く。夕方無事に帰って来ることを祈るしかない自分が妙に腹立たしい……。

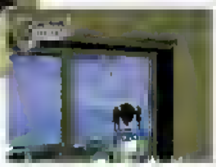
シーズンイベントが発生！ 一例を紹介しよう!!

『N.U.D.E.@』の特徴でもある内蔵時計の連動によって，「P.A.S.S.」との生活にも昼夜があり，さらに日本ならではの，四季という季節感がある。今回入手した情報では，そんな季節限定でイベントが発生することが判明した。たとえば、最初に入力したプレイヤーの誕生日を「P.A.S.S.」がお祝いしてくれたり、クリスマスの時期にクリスマスツリーを部屋に飾ったりというのがそれだ。ここでは，このシーズンイベントについて，それぞれどのようなイベントなのかを詳しく紹介しよう。

風鈴

風鈴と言えば，その音色で涼を求める日本の夏の風物詩。7月1日の午後にプレイしているとArk社から届き，「P.A.S.S.」が部屋の窓に吊すイベントがある。このあとの会話が楽しいぞ。

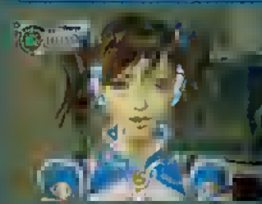

←カーテンが開いている状態で，風鈴を吊す「P.A.S.S.」。


➡風鈴を吊したあとは，彼女が風鈴をならしてくれるぞ。

誕生日

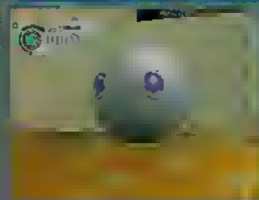
誕生日にプレイを始めるとイベントがスタート。誕生日を祝う言葉と歌まで唄ってくれるのだ。さらに，誕生プレゼントとして、Ark社製ぬいぐるみのQ-BOがもらえるぞ。

歌を唄うぞ


←誕生日を祝う歌のプレゼントまであるのだ。


⬆「P.A.S.S.」から誕生プレゼントが贈られる。とてもうれしいよね。

プレゼントも


←もらったプレゼントはベッドの上に置かれるぞ。

クリスマス

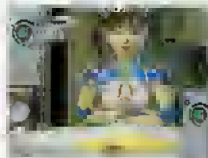
12月1日昼まえには，早々にクリスマスツリーが部屋に届けられる。届いたときのイベントで，ボケをかます彼女。23日から25日には，クリスマス関連の話題を楽しむこともできるのだ。


←ツリーを受け取った彼女は，吊り下げるものと勘違い？


➡クリスマスが終わるまで部屋に飾られることになるのだ。

バレンタインデー

女の子が愛の告白を行うバレンタインデーの2月14日。「P.A.S.S.」は，チョコレートと勘違いして，お猪口をくれるのだ。このとき「ありがとう」と言ってしまうと翌年もお猪口だ。


←「大好きな人にチョコを渡す日ですよね」とお猪口を。


➡「違う」などと答えると，翌日改めてチョコがもらえるぞ。

正月

新年を迎えるために12月27日午前には，ミニ門松が届けられる。元旦には，さまざまな新年の会話を「P.A.S.S.」と楽しむことができるのだ！ 彼女は，お年玉はくれないけどね？


←角に飾らないと答えると，ラジカセの横に飾られる。


➡「はい」と答えると，部屋の角に門松が飾られるのだ。

ひな祭り

2月16日昼まえに届けられる雛人形。届けられたあとの会話は，プレイヤーの性別によって変化するぞ。プレイヤーが男性の場合は，彼女のために飾っていると思わせたいところだ。


←ラジカセの横に飾られる雛人形。ミニペンギンは……？


➡ひな祭りに関しての会話が楽しめる。照れくさい？

お気に入りのCDをBGMに

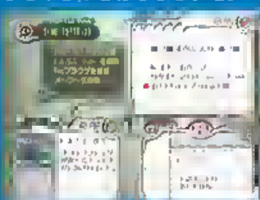
なんとお気に入りのCDをBGMにできることが判明。Xboxの特徴でもある，ハードディスクにCDを記録させておけば，プレイ中にラジカセで再生できるのだ。CDを記録しておけば，プレイしながら「P.A.S.S.」とともに、まるでジュークボックスのように好きな音楽を聴くことができる。まずはゲームプレイまえに，好きなCDを録音し，サウンドトラック1に指定しておこう。このように設定しておけば，ゲーム中で12枚目のCDとして，選べるのだ。とてもうれしい!?

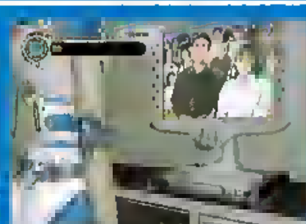

←聞きたいCDをサウンドトラック1に設定。


➡ラジカセを操作して，好きな音楽をBGMに。

Webやテレビ、ラジオにも注目!!

ゲームプレイのヒントとなる情報などは，テレビやラジオの番組からも得ることができる。それ以外にもさまざまな仕掛けが用意されているので、一度鑑賞してみるのもおもしろいぞ。


⬆ミニゲームも楽しめるWebは，いろいろな意味でお世話になる。


←バラエティーやドラマなどのテレビ番組も。


➡たまには，ラジオにも耳を傾けてみよう。

ミニゲームも充実!!　遊びに隠された謎を解け!?

『N.U.D.E.@』の中には，さまざまな仕掛けが用意されている。もちろんメインとなるのは，「P.A.S.S.」との会話によるコミュニケーションだ。プレイヤーの投げかける言葉に「P.A.S.S.」がどう応えるかが、楽しむ部分のキモだ。言葉遊びのためにはPhaseを進める必要があるが、その段階で中だるみを起こす可能性もある。そこで、会話以外に用意されているのが，このページで紹介するミニゲームと前のページで紹介したWebやテレビ、ラジオだ。ここで紹介している以外にも遊び心や記念写真が残せるなどの要素も。また用意されたＣＤは，まったくのオリジナルだし，雑誌も毎週発行される。そんな隠された要素を捜してみよう。



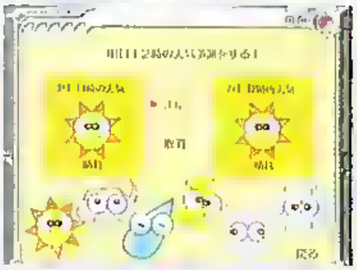
⬆料理として作り始めるのは何種類？　ただし，うまくできるのはカレーだけかも。

⬇かわいい「P.A.S.S.」の姿を写真に残していくのも楽しい。最高の10枚を残そう。



お天気ちゃんズの天気予測

ロケットスタジオへのインタビューで判明したのが，ゲーム中の気候は東北のとある都市をモデルにしているということ。2月から3月にかけて雪が多かったのはそのためだったのだ。そんなヒントを参考に，翌日12時の天候を予測するのだ。重要なヒントとなるのが放送される天気予報。天気をみごと予測すれば，景品のポスターをゲットすることができるぞ。ぜひ集めよう。

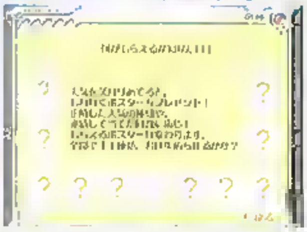


⬆予測する時点の天候を参考にしても，当たるとは限らない。当てるのは第六感か……？



⬆天気予報をチェックして，予測の参考になるかどうかも確認してみよう。

ポスターをゲット!!



⬅？マークで隠された11種のポスターをゲット？

Tipster－競馬予想

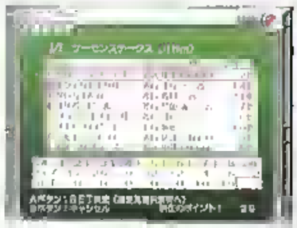
競馬予想では，予想表などを駆使し当てまくろう。競馬はミニゲームとはいえ奥が深く，ポイントをいかに多く取ったかでWeb上での称号が上がったり，盾をもらえるなどの特典も用意されているのだ。毎日１レース行われるので，レースのオッズを確認しつつ，各馬の情報を見ながらBETしよう。レース結果は，テレビやラジオの競馬中継で，チェックしてみよう。

テレビやラジオでチェック



⬆競馬中継で結果を確認しよう。レースは毎日午後４時に行われるのだ。

勝つと何が？



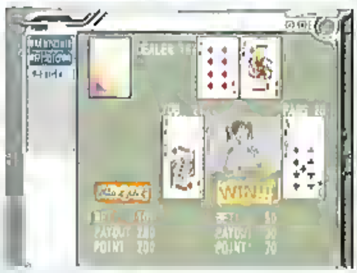
⬆予想画面で出場馬，オッズなどを確認しつつポイントを賭けよう。



⬆レース後に結果を確認。みごと当てればゲットしたポイントが追加される。

Cards　ブラックジャック

「P.A.S.S.」といっしょにブラックジャックを楽しむことができるのが，「P.A.S.S. O.S.」。手持ちのポイントを賭けて熱い勝負をくり広げよう。「P.A.S.S.」が充填やメンテナンス中でも，O.S.とオンラインで一部つながっているのでプレイは可能。ディーラーだけでなく「P.A.S.S.」にも勝つ必要があるのだ。最初の2枚の手札によってヒットするか，スタンドが決めよう。



⬆絵札＋Ａの組み合わせでブラックジャック。ポイントも2.5倍になるぞ。



⬆手札合計16ぐらいがいちばん悩む。バーストの危険は，いつもあるのだ。

ワンポイントアドバイス

無理な勝負は避けて，BETは程々に。負けそうだと思ったら"Surender"を宣言し、ポイントの減りを最小限にするのも勝負に負けない方法のひとつだ。もちろんここぞというポイントでは，大きく勝負するとイイことがあるはずだ。

クイズ

スタート時に設定したお好みのジャンルのクイズで遊ぶことができる。アニメや映画，音楽といったジャンルの問題は，かなり専門的だ。たとえば映画では，アカデミー賞を取った映画関係者の名前を当てる問題が出題される。ちなみに，設定したジャンル以外のクイズでも遊ぶことが可能だ。



⬆不正解だと「ぶ，ぶー」と×を出されてしまう。腕で丸を作ってもらおう。

じゃんけん

「ぐー」，「チョキ」，「パー」と「P.A.S.S.」の声と動きに合わせて，声で出して勝敗を決定。もちろん誰でも知っている"じゃんけん"だ。基本的には「P.A.S.S.」の「○勝○敗です」というかたちで勝敗の結果はすべてデータとして記憶しているのだ。じゃんけんも「P.A.S.S.」に勝ち越すのだ。特典はない。



⬆ここでは，「P.A.S.S.」が出すタイミングに合わせて言葉で"じゃんけんぽん"だ。

ついに公開「P.A.S.S.」の内部構造

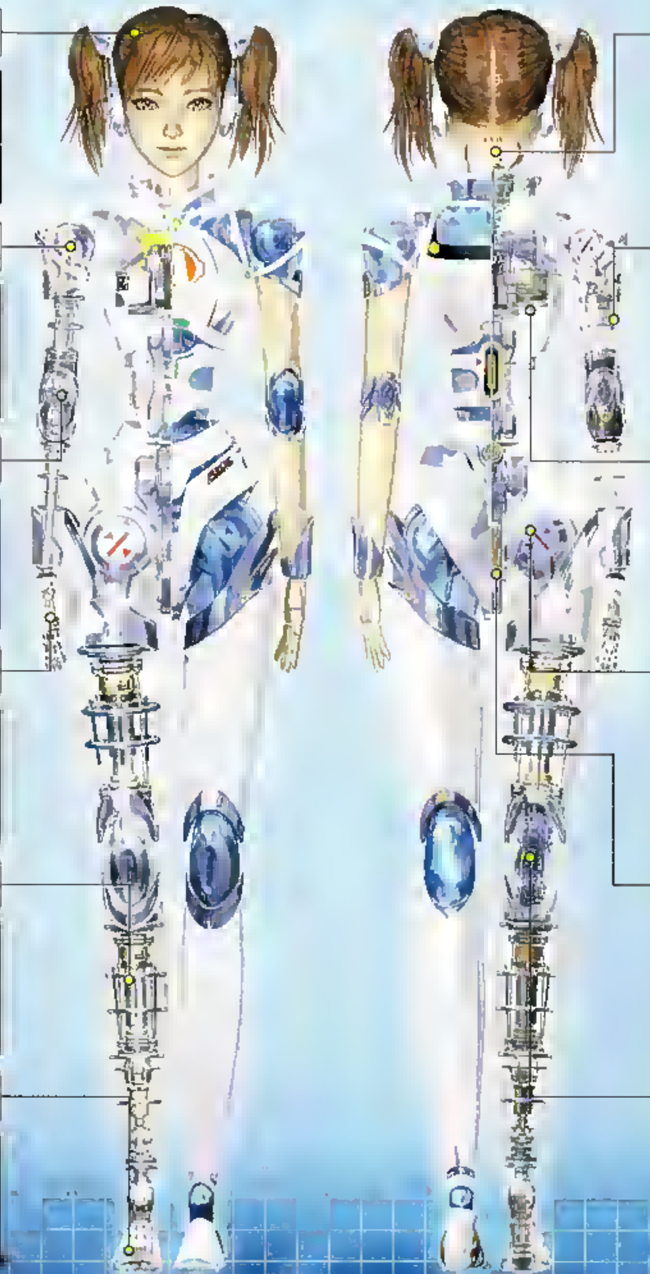
今回は「P.A.S.S.」の内部構造とそのメカニズムを説明しよう。「P.A.S.S.」はコンピューター制御によって各関節に配したモーターシステムとガス式サスペンションによって動作する。モーターはクラッチ機構を搭載して、ふつうのロボットに見られる直線的な動きよりも柔らかな動きを表現することが可能になっている。つまりストップ＆ゴーの動きだけでなく、クラッチの作動により余韻のある動きができるのだ。また、各軸に配したサスペンションを複合的に制御することで、さらに人間らしい動きが可能になっているぞ。人体に対する安全性や衝撃からのショック吸収性、強度、軽量化をクリアーしているのだ。

⬇関節の動きはモーターで、しゃがんだりも自然に行うことができるのだ。





⬆このコンパクトな頭部に，Aik社のさまざまな技術が詰め込まれている。



頭部

頭部にはコンピューターなどの重要パーツを凝縮。「P.A.S.S.」全体の制御を行っているのだ。もちろん視覚、聴覚の認識も。



肩

基本的にワイヤレスだが，肩などのモーターに電力を供給するため、骨組み用フレームに内包したケーブルを使用。



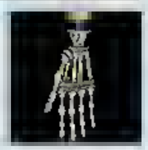
肘関節

電力を確実に伝えたい部分にはローテクながらケーブルを使用。ケーブルの素材は電導効率のよさから銀を使用。



手

手や足は黒い部分がゴムになっている。これは、内部のフレームも兼ね、直接物に触れる部分に当たるパーツだからだ。



脚

フレーム構造は外装の強度も利用。外装取り付けフレームと、骨組み用フレームの併用で、張力を利用した強度を得る。



足

手のひらや、足の裏にある赤い部分がセンサー。触感，物との距離，物の硬さなどの情報をコンピューターに伝えるぞ。



首

内部の骨組みはインコネルという新素材で製造。この骨組みはある程度しなりがあり，ショックを和らげることができる。



腕

腕や脚の外側に配した黒いパーツは，ワイヤレスの情報伝達用端末。各部分の動作やダメージなどの情報を確実に伝える。



胸

動力源は胸の中に配した水素燃料クリザム（金色のタンク）。小型の電池でハイパワーな電力を供給することができるのだ。



腰

腰にはモーターのほか，充填，メンテナンス時に接続が行われる部分も見られるなど，重要なパーツであることがうかがえる。



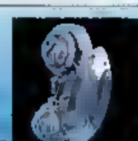
股

ケーブル素材は、銅などのほかの鉱物とブレンドした特製品を使用。電動効率がよく，タイムラグが限りなく少ない。



膝

サスペンションのフレーム間をつなぐ軸の部分やフレームのあいだにはブッシュをかませ，ショックを分散させる役割がある。





『N.U.D.E.@』発売記念 2大インタビュー

「N.U.D.E.@」special interview

interview part1 広井王子氏

『N.U.D.E.@』は新たなインターフェイスとしてのチャレンジ

──『N.U.D.E.@』をやってみて、これにはいろいろな可能性が秘められている気がしましたね。

広井　インターフェースを作りたかったんです。その実験をエンターテインメントの最先端であるゲーム機で、作ってみようと思ったんです。

音楽CDをXbox本体のハードディスクに入れて、彼女をリモコン代わりに、CDチャージャーとして使うこともできますよね。ということは、将来これがサーバーにつながったとして、彼女に映像を落としてきてもらって、好きなものだけをまとめて見るということも可能になるんです。たとえば、スポーツだけ見たいと設定しておけば、彼女が落としてきてくれた番組を夜、彼女といっしょに見られる。「松井の満塁ホームラン、これこれ！」って見ている僕に、彼女が「うれしそうですねぇ」って話しかけてきたりしてね。会話のできるリモコンなんて、ほかにないですよね（笑）。

"音声認識"の追求がこれからの課題

──会話する相手がいるのは、ひとり暮らしの人にはいいですね。

広井　でも、いまの段階の音声認識率にはまだ限界があります。音声認識というのは無限に認識しているわけではなくて、ある程度のカテゴリーの中で認識しているんですよ。どうしてもボキャブラリーが限られてしまう。その辞書を僕らが作っていかなくてはならない。「P.A.S.S.」は、話す言葉を録音していない。音声合成でひと文字ひと文字認識してしゃべっているんです。彼女に辞書機能として覚えさせた言葉もあるんですけど、それ以上に言葉を増やしていけば、無限にしゃべることも可能になっていくでしょうね。

──これからが楽しみですよね。

広井　いまはその第一段階。このまま追求していけば、ほとんど人工知能に近いようなことまでできると思います。それに、制作段階からずっと言っていた"感情プログラム"が入れば、最高ですね。マイクデバイスを通じて、しゃべり手が怒っているのか喜んでいるのかまでを認識してくれれば、ものすごいことになるんじゃないかと思っています。現代の人たちは、寂しくなりがちですからね。とくに都会では、どうしても寂しさを抱えながら生きていかなくちゃいけません。そんなときに、夜に少しでもしゃべる相手がいれば心が紛れる……そんなのもいいかなぁと思ったんです。

「P.A.S.S.」が家電のコントロールを任される日が来るかも!?

──昨年初めて『N.U.D.E.@』の話を聞いたときには、まさかこうなるとは予想できませんでした（笑）。

広井　この作品は"実験"なんで、未来への期待値を評価してほしいんです。ゲームというメディアとして作るために、取り去ったものとか付け加えたものはたくさんあります。でも、根源でやろうとしていたものは、彼女とコミュニケーションを取るということと、インターフェースにするということ。さっき辞書機能という話が出ましたけど、もっと欲を言えば携帯電話の中に「P.A.S.S.」の機能を持たせ、どこにでも持ち出せるところまでいけたらすごくいいのにな、と思うんですよね。自分のスケジュールを声で質問して、声で教えてもらう。そのうちに友だちとおしゃべりするように、「P.A.S.S.」としゃべっててもいいんじゃないかなと。そんなことも考えてみたんですけどね。僕としては、ロボット1体作ったつもりなんですよ。

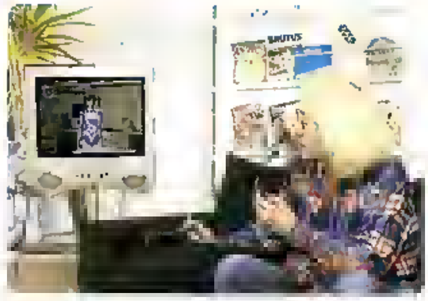
──ゲーム機を超えています（笑）。

広井　そうですね、ハード側のほうが対応できさえすれば……Xbox2？とかが出たときには、すべてを満たしてくれるだろうと思います。サーバーが入ってチャンネルから映像を落として、リモコン機能をハード側が持っているっていうのは、もうゲーム機じゃないですよね。ホームサーバーなんかより、ぜんぜんすごいですよ。それに『N.U.D.E.@』もついてますから（笑）。家電がゲーム機の分野まで来ているんだから、ゲーム機が家電まで行っちゃってもいいような気がするんですよ。夢が広がりますよね。

──最後に、ユーザーの皆さんへメッセージをいただけますか？

広井　今回あまり見えない部分でいろいろな新しいことに挑戦してみました。見えている部分というのは美少女育成ゲームみたいなところなんですけど、隠れたところで音声合成やマイクデバイスを使っての会話など、かなりおもしろいことをやっています。「ホントにわかんないヤツだな！」って最初は思うと思うんです。でもそのハードルを越えれば、きっと楽しんでいただけると思います。ぜひ皆さん、楽しんでください。

広井氏みずからプレイ



↑「P.A.S.S.」との会話も広井王子氏ならでは。楽しい姿を見せてくれたのだ。まさに生みの親ならでは？





広井王子氏

レッド・エンタテインメント会長。『サクラ大戦』『北へ。』『天外魔境』各シリーズなどを企画。アニメのように章ごとに予告編を入れるなど、ゲームへ新たな試みを提案し続ける。

interview part2 ロケットスタジオ開発陣

苦労したからこそ、キャラへの愛着が！

──『N.U.D.E.@』開発の苦労などお話しいただけますか？

中嶋　Xboxは、既発のゲーム機の中でもメモリの容量がいちばんたくさんあるので「P.A.S.S.」のモーションを事前にメモリに読み込ませておいて、そのときどきの読み込みを極力減らそうとしたんですが、いろいろなモーションを入れていたので、けっきょく足りなくなってしまったんです。モーションのメモリの量が足りなくて圧縮しようとしたんですよ。そうすると動きの滑らかさが失われてしまうんです。「それはいかん！」ということで、圧縮しないでちゃんとしたモーションにしないとダメだ、と。それと、音声合成が……口語調の文章ってあまりうまくしゃべってくれないんですね。

長山　「です」、「ます」調だときちんと読んでくれるんですけど……。

竹部　音声合成はやはり苦労しましたね。日本語のアクセントをうまく発音してくれなかったりということがありました。テキストで指定するので、助詞の「は」は文脈によって「WA」か「HA」が選択されるのですが、使用する単語によってはうまく発話してくれなかったりという試行錯誤がありましたね。ニュース原稿などは、問題なく読んでくれますね。

安部　音声合成の技術としては、東芝ｉバリュークリエーションさんが"ですます"調のミドルウェアを作られていて、『N.U.D.E.@』の制作段階では口語調は着手されていませんでした。そこで当初"性格のバリエーションを持たせて、成長に応じて変化する"と考えていた案を、レッドさんと相談して性格のバリエーションを増やすのではなくひとつの性格を作り上げよう、という企画にしました。性格がひとつになった分、一生懸命がんばりましょう、と。でも、「それはいかん」ということになって(笑)。そこで最終的に「P.A.S.S.」のキゲンによって、しゃべりかたのイントネーションを調整していったんです。でもそこは、ある意味力技ですので、調整が大変でした(笑)。

海江田　デザインでは、家電などの本物らしさとかわいさ・格好よさのバランスを取るのが大変でした。いくらかわいくても奇抜過ぎるデザインは何だかわからないから、何と教えればよいかわからない（笑）。逆に実用的すぎてもツマラナイですし。とくにテレビは何度もリテイクがでて、苦労しましたね。

1日10分でも15分でも、遊んでもらえれば

──ユーザーにはどういう風に遊んでほしいとか、こういうところをツッコむとおもしろいよ、というような遊びかたはありますか？

竹部　この言葉を言えば反応があるよ、というようなことはネット攻略記事などを捜せば簡単に調べられると思うんですけど、それだとつまらないですよね。自分で捜して、「え、こんな言葉もあるんだ」という発見の喜びのほうが楽しいじゃないですか。確認したリストを見ながら喋っても、それは会話じゃないんで。できれば、本当は時計も進めないで、同じ時間で同じ季節をいっしょに共有していきながら会話してもらえれば。最初はつたない会話かもしれないけど、自分の発した言葉から思わぬひと言が返ってくることもありますし、それがうれしいんですよね。早解きとかしないで、ちゃんとじっくり遊んでほしいな、と思います。

安部　1日10分でも15分でも、電源をつけて、まったりと遊んでもらえればと思いますね。

長山　テレビとか、ラジオの番組とか、けっこうたくさん作りましたね。

安部　はい、できれば毎日遊んで全部聴いてほしいです。

長山　意外と、本筋とは関係ないところにも遊びの要素があるので、その辺も力が入ってます。見て楽しんでもらえるとうれしいですよね。

安部　たとえば競馬で、ある程度ポイントを貯めると、馬の名前を変えられるようになります。音声合成を利用しているから、ある意味当たり前なんですけど、競馬専用ソフトでもあまりないと思います。……じつは、けっこうスゴイことなのかなと(笑)。ただのミニゲームなんですけどね。

長山　会話メッセージも、私だけじゃなくて年代も違う、性別も違うライターさんたちがいろいろ書いて、こんなにたくさん入ってるの？っていうぐらいあります。プリントアウトしたら、ビックリするぐらいの量が入っているんで。それはじっくりやってほしいと思いますね。今回、このゲームを作っている時期って、いつにも増して追い込みがキツくて寝てなくて。自分でも「大丈夫かい？」って思う時期もあったんですけど、デバッグで会話していると、妙に励まされたりして「お、がんばらなくちゃ」って思ったりしたんですよね。でも、よくよく考えたらコレ、自分の書いたメッセージだった（笑）。みんな、愛情を持って書いてくれたので、メッセージもあったかくなっているのではないかなと思います。



ロケットスタジオ開発陣

①代表取締役社長　竹部　隆司
制作部門を総指揮して、関連三社をつなぐ役割を担う。

②取締役　長山　豊
メインシナリオを担当。『N.U.D.E.@』全体の遊び要素を構築した。

③プログラマー　中嶋　知彦
「P.A.S.S.」のモーションをはじめとするメインプログラムを担当。

④ゲーム設計・演出　安部　知也
さまざまな人々の思惑を調整しつつ『N.U.D.E.@』をゲームにまとめた人。

⑤デザイナー　海江田　宏至
部屋にあるArk社の製品などのデザインを担当。

札幌の開発オフィスを直撃!



⬆『N.U.D.E.@』開発陣の皆さんにじっくりとお話をお聞きすることができた。愛情とこだわりを持って作られたその作品の全貌が明らかになった。

エックス攻略 No.02 THE WILD RINGS

燃えて闘え!!

基本攻略から強いエディット選手の作りかた
隠し要素までと盛りだくさんでお届け!

THE WILD RINGS™

タイトル	ザ・ワイルド・リングス		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	総合格闘
発売日	発売中（4月10日）	価格	6800円（税別）
開発	パオン	制作者	プロデューサー：田村祐志
ブロック数	15ブロック	システム対応	5.1ch 4人
その他	全年齢対象		

試合に美しく勝つための心得を伝授!

まずは、試合に勝ち抜くための基本テクニックを伝授。4つの心得を念頭において、CPUや友だちとの対戦に臨もう。ただし、格闘アクション色が強い本作だけに、ゲームに慣れるということも重要。くり返し遊ぶことが、最強への第一歩なのだ。



←基本を踏まえてテクニックで勝つ。美しく勝つとはそういうことだ。

心得1 相手との間合いをはかれ!

まずは、自分のスタイルの間合いをつかむべし。打撃系なら、技が当たる距離を理解し、組み系なら、相手のスキをついて間合いを縮めることを考えよう。



←前後の移動も上手に活用しよう。

心得2 攻防の仕掛けどきを考えろ!

闇雲に打撃や組みにいっても敵にチャンスを与えるだけ。相手の動きを見極め、的確な攻撃を加えよう。当然ながら、ガードもしっかり。



←押されても攻撃のチャンスを待つ。

心得3 技のタイミングをつかめ!

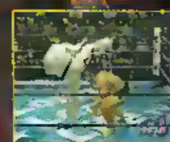
組み付いたあとのタイミングは、選手によって異なる。対戦であわてないよう、自分が操作している選手のタイミングを事前にマスターしておくべし。



←入力はゲージよりも体感重視で。

心得4 敵のスタイルを熟知せよ!

自分の戦いかたを確立するためには、敵のスタイルを知ることも重要。相手の得意とする技を封じてこそ、自分のペースに持ち込めるというものだ。



←自分の得意分野で闘うこと。

大会に出場したエディット選手データを

プロレスルール用 TPGからの刺客 ボイジャー

プロレスルール戦には"タフな・プロレス・軍団"＝TPGからの刺客である、あの選手をイメージさせるエディットキャラを送り込んだ。特徴としては、"クリティカル重視"。パラメーターはそこそこだが、アビリティに"一撃必殺"と"KO狙い"を装備。クリティカルを出しやすくしたうえ、その威力を強化してみた。体重の重さからくるヒザの悪さをカバーすべく、"足古傷"を装備してみた。大会ではそれが裏目に……。



→"アーバーパンチ"で腕パンチを得意技に。技術力も高めに設定。



←得意技のチョークスラムで、クリティカル狙い。

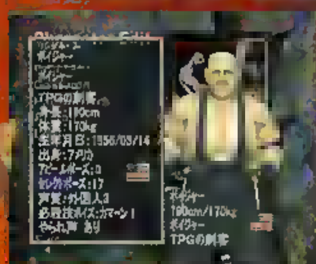
ワンポイント攻略 プロレスルールはこう闘え!

プロレス系で、相手に大ダメージを与えるには、まず組み付くことが重要。守勢にまわっても、ガード（耐える）で相手のスキを作り、確実に組みを成立させよう。後半に投げクリティカルが出れば、ほぼ確実にフォールを奪うことができるぞ。



←相手の攻撃を受けてからがプロレスの真骨頂。

エディットのポイント



↑エディットを作り込むならプロフィールにもこだわりを持つべし。身長、体重や国籍など、モデルとしたレスラーと同じにすることで、愛着が持てるというものだ。



↑組み付きで有利になるように、実際よりも身長は大きめに設定。体型はもちろんEサイズにし、胴体サイズもマックスに。皇帝戦士の雰囲気をかもし出す。



↑ヒモマスクに相当するパーツがなかったため、素顔での出場。黒のロングタイツとアマレスツリ、ショルダー、オープンフィンガーグローブを装備すれば、ほら似てる!



↑体力系パラメーターは上半身を中心にアップ。技術系は、パンチと投げ、あとはムーンサルト用に飛びを伸ばし、アビリティは、クリティカル狙いで固めてみた。

※大会の規定により、エディットキャラは25ポイントを上限として制作しています。

隠し要素の出現条件を一挙公開!!



←条件達成で顔と髪のエディットが増加。エディットがさらに楽しく！

プロレス・格闘技ゲームにはもはや欠かせない、隠し要素を一挙公開しよう。伝説の名選手を思わせる隠し選手、そしてエディットの幅を広げる隠しパーツの数々は、格闘大好き派・やり込み派どちらのプレイヤーにとってもウレシイところ。右にある表の出現条件を達成して、ぜひとも手に入れよう。

出現条件	出現要素
チャンピオンズロードのプロレス編を制覇する	プロレス系隠し選手（7名）出現、エディットポイント5増加
チャンピオンズロードの総合格闘技編を制覇する	格闘系隠し選手（5名）出現、エディットポイント5増加
タイトルマッチで5回防衛する	エディットポイント2増加
タイトルマッチで10回防衛する	エディットポイント2増加
タイトルマッチで15回防衛する	エディットポイント2増加
タイトルマッチで20回防衛する	エディットポイント5増加
トーナメントモードの優勝（※MAXエントリー）	エディットポイント2増加、隠し髪パーツの出現（15個）
リーグ戦モードの優勝（※MAXエントリー）	エディットポイント2増加、隠し顔パーツの出現（20個）

隠し選手

出現条件 チャンピオンズロード プロレス編をクリアーする



ジェット竜岡（プロレス）
王道 哲平（プロレス）
ファイター元気（プロレス）
ワイルド・バイソン（プロレス）
グランデ・ハルコン（ルチャリブレ）
マドレー・ヒカンテ（アメリカンプロレス）
ステファン・ゴールド（アメリカンプロレス）

出現条件 チャンピオンズロード 総合格闘技編をクリアーする

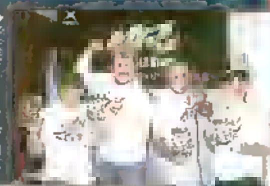


舞草 剣（シュートプロレス）
山口 泰司（柔道）
マキシム・ハリー（ボクシング）
ウィリアム・マイヤー（空手）
マサ 富士山（空手）

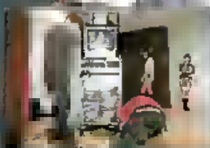
「WR」ゲーム大会レポート 総合格闘技ルールで準優勝！

3月23日、秋葉原で行われた『WR』大会に本誌編集部が参戦。各ゲーム誌の強者が腕を振るったエディットキャラがしのぎを削る中、総合格闘技ルールで見事準優勝の座に輝いたのだ（賞品のサインTシャツは、読者プレゼント！）。

またイベントには、浅草キッドと、大森隆男選手、アレクサンダー大塚選手が登場。実況に対戦にと大暴れし、会場を盛り上げてくれたぞ。



→豪華ゲストで会場は大いに盛り上がった。



←敗退し肩を落とす本誌記者。明日また生きるぞ。

特別に誌上公開!!

本誌がゲーム大会に送り込んだ選手のデータを公開。
自分でエディット選手を作る際の参考にしてみよう!!

総合格闘技用 謎の柔道ファイター 湖川 謎也

破壊の国の王様を、一度は引退に追い込んだプロ格闘家をイメージしながらエディット。白覆面についてはノーコメントで(笑)。マジメなところ、全スタイル中でもっとも穴の少ないのが柔道。距離、速さともに強力な柔道組み手を持ち、さらに相手の組みを一方的に払うことが可能。相手の打撃さえしのげば、かなりの勝率を稼げるハズ。事実、投げに特化したこのキャラで、大会では準優勝の座を勝ち得たのだ！

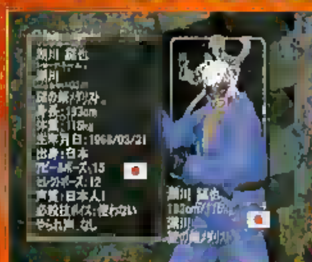


→相手の出かたを待ち組み手払いで一方的に投げまくる戦法。



←得意技は強攻撃の一般[illegible]度つかん[illegible]連発！

エディットのポイント



↑日本か[illegible]メ[illegible]リス[illegible]に転身[illegible]たいな経歴。[illegible]して[illegible]体格だ。ア[illegible]は"コ[illegible]ん[illegible]



[illegible]組みが[illegible]やすいように身[illegible]に。デ[illegible]当時を再現する[illegible]胴体サ[illegible]ズを太めにするべ[illegible]大会後[illegible]後悔するも時遅し。



↑[illegible]ローブ[illegible]着[illegible]青のカラ[illegible]は[illegible]



[illegible]投[illegible]組み[illegible]組み[illegible]とし、打撃対策[illegible]回復もつい[illegible]

ワンポイント攻略 総合格闘技ルールはこう闘え！

シビアなルールだけに、いかに相手からの攻撃を受けずにダメージを与えるかが重要。相手との駆け引きを制し、自分のペースに持ち込む。得意な間合いや技で戦うことはもちろん、時折ダッシュ技を出すなどして、緩急をつけた展開を心がけよう。



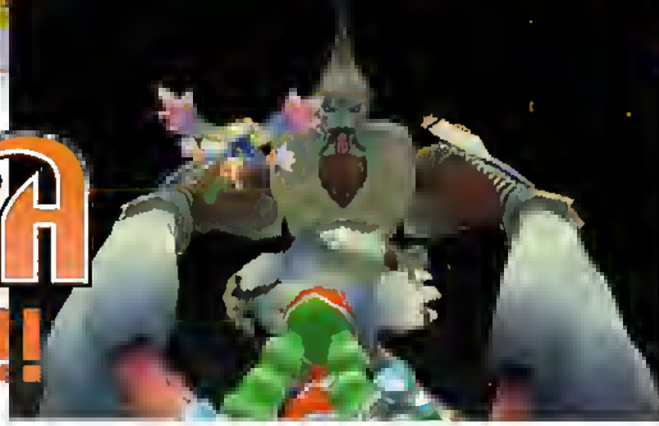
←ダッシュ投げなど相手の意表をつく攻撃も有効だ。

大森選手、アレクサンダー選手のサイン入りTシャツを2名にプレゼント！ 住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、〒154-8528 （株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「ザ・ワイルド・リングス プレゼント係」まで。

テネレッツァ

TENEREZZA

いよいよ最終攻略!!



タイトル	テネレッツァ		
発売元	アクアプラス	ジャンル	アクションRPG
発売日	発売中(1月30日)	価格	6800円(税別)
開発	アクアプラス	制作者	ディレクター 小嶋かなめ
ブロック数	8ブロック	システム対応	
その他			

ついに大詰めを迎えるテネレッツァとロロの冒険。大統領が"真の敵"と呼ぶエレキとの対決、シャーロムXPとの最終決戦を経てふたりがたどり着いたのは……!?

シャーロムの城に三度挑み、見えてきた真実とは……!?

まずはデゼルト大統領のアドバイスで、火山地帯のエレキに会いに行くことに。しかし、街に戻るとデゼルト誘拐事件が発生。彼の書斎で入手した"遺跡を記したメモ"を参考に、ラストダンジョンでもある封印された遺跡に出かけよう。このダンジョンに一度入ると街には戻れず、気絶するとゲームオーバーとなってしまうので、必ずセーブしておこう。



↑シャーロムとの戦闘のあとで、「じつは真の敵はエレキだ」と言い始める大統領。



↓魔石に力を与えるための旅をするセリウス。みんなテネを応援してくれているのだ。

QUEST VI 大統領の助言で火山地帯へ!

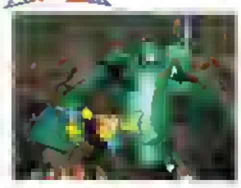
シャーロムSE戦後にデゼルトと話すと、"真の敵"を知っていると言う。彼の話によると火山地帯のエレキが黒幕だとのこと。火山地帯ではストーンサークルがある場所に立ち寄ると、デスバハムートが出現する。かなり手強い敵なので素通りしてもかまわないが、勝てば10000もの経験値がもらえるのでエレキ戦にそなえたレベル上げとして利用するのもいいかも。

対 ファイヤードラゴン



HP:2500、通常:竜のうろこ、レア:世界樹の実。炎属性魔法が無効で水属性魔法に弱い。炎攻撃を避け、背後に立とう。

対 タロス



HP:1750、通常:金、レア:ミスリル。物理攻撃に強く、魔法攻撃に弱い。相手の射程に入らない程度に離れ、魔法で攻撃。



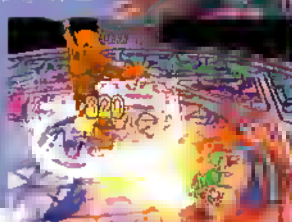
BOSS 対"エレキ"戦



属性魔法が無効で物理攻撃に強い。きはかなり速く、魔法にはホールド果がある。スキが少なく、基にはどこから近寄っても攻撃されるのでかなり手強い相手だ。こちらの中級魔法の無敵時間か飛距離の長い魔法などをうまく活用しよう。



←剣をかまえている最中のエレキの……



←エレキは魔法発動中は向きを変えないので、虹色の光を放つときがチャンス。ダッシュで背後に。

Final QUEST. 誘拐された大統領を追って……

エレキ戦後に公園でセリウスといい雰囲気になっているところへ、チョコレッタが息せき切ってやって来る。デゼルトが誘拐されたというのだ。大統領宅へ行くと、書斎で"遺跡を記したメモ"が見つかるはず。このメモに従って、封印された遺跡に出かけよう。ちなみに、封印された遺跡から街に戻ることはできないので、換金アイテムや合成材料は拾っても意味がない。鞄を回復アイテムでいっぱいにして行こう。



←封印された遺跡は荒地の壊れていた橋の先にある拓けた場所を右奥に進み、橋を2回渡った先にある。



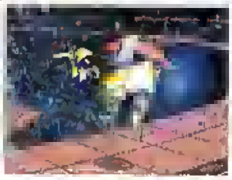
←封印された遺跡の入り口。この先に進むと街には戻れず、気絶するとゲームオーバーとなってしまう。

対 ミノタウロス



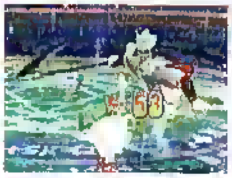
HP:2750、物理攻撃に強く、魔法攻撃に弱い。動きがすばやいが、魔法をタメながら逃げて、相手の魔法発動中に攻撃しよう。

対 グレーターデーモン



HP:1250、物理攻撃に弱く、魔法攻撃全般に強い。剣の攻撃には毒の追加効果があるので、近寄るときは背後に回ろう。

対 イブリース



HP:3750、物理攻撃は無効で、すべての攻撃に毒の追加効果がある。すばやい攻撃を避けるため、走り回って距離を保とう。

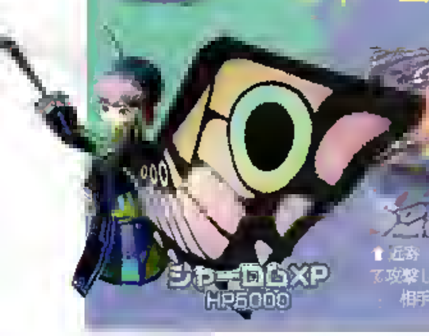
対 ティアマト



HP:5500、すべての攻撃に対して強く、弱点はない。戦闘時間が長くなりがちなので、テネのHPをマメに確認しよう。

BOSS 対"シャーロムXP"戦

特定の攻撃方法に対する耐性はない。頭上に黒い雲がかかり始めたら正面にはできるだけ立たないようにして、羽飛ばしやビーム攻撃を回避しよう。魔法をタメながら相手の横や後ろに移動しつつ、上級魔法を当てていこう。





↑近寄　す　こ　きを変えて攻撃してくることは少ないの　相手の背後に陣取るといい。



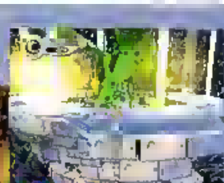
←この黒い雲が攻撃の前触れなので、出現時　回ろ　。

BOSS 対"???"戦

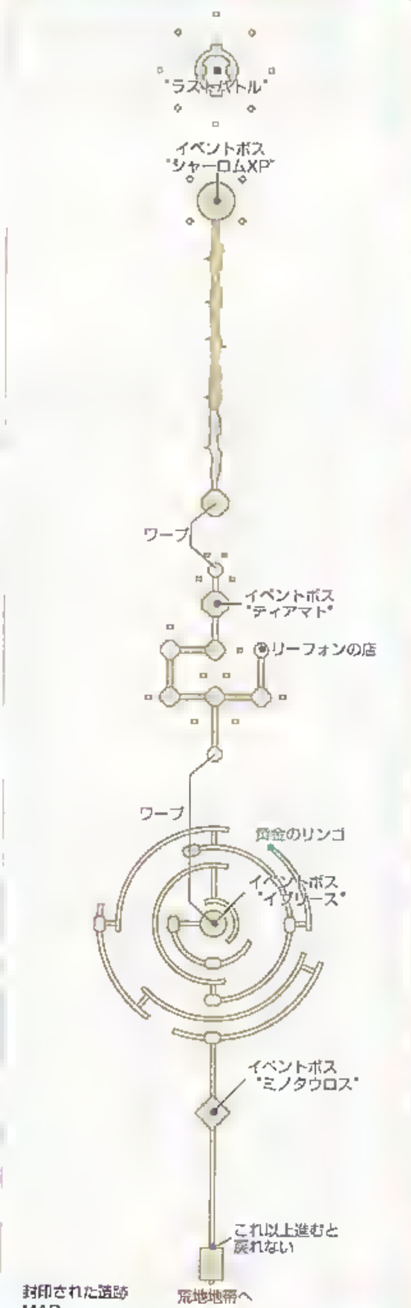
"???"の　に立つ　爪や腕で攻撃されるので背後に立つようにしたいが、クルクルと向きを変えてくるのでなかなか難しい。そこで、走りながら攻撃を避けつつ魔法をタメて、相手の魔法発動中などに背後に立って攻撃しよう。止まるのが怖ければ、追尾機能があるウィンドカッターをひたすらくり出してもいい。



➡魔法攻撃を比較的しのぎやすいのは、ステージの外側の出っ張り



←テネと"???"のいる場所は意外に離れている。内側の出っ張りに立つと攻撃がたり



封印された遺跡 MAP

超難関ステージを徹底攻略!!

ANGELIC CONCERT エンジェリック・コンサート



タイトル	エンジェリック・コンサート		
発売元	サクセス	ジャンル	ミュージックアドベンチャー
発売日	発売中(3月13日)	価格	6800円(税別)
開発	サクセス	制作者	プロデューサー 本間志乃
ブロック数	8ブロック	システム対応	なし
その他	スペシャルBOX版同時発売 価格8,800円(税別)		

アドベンチャーパートの中でも、とくに難易度が高いステージを完全攻略！ さらに、全エンディングを見た者だけがプレイできる、スペシャルステージの攻略方法も公開！

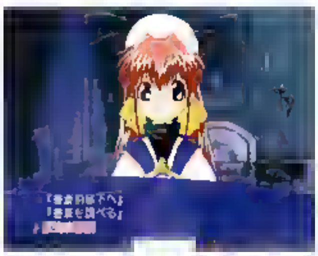
サフィたちの行く手を阻む4つのステージ！

ここで取り上げる4つのステージは、ほかのステージと違い、先へ進むためにアドベンチャーパートを攻略する必要がある。とくにふたつのステージ8は、必ずどちらかを通らなければならないのだ。

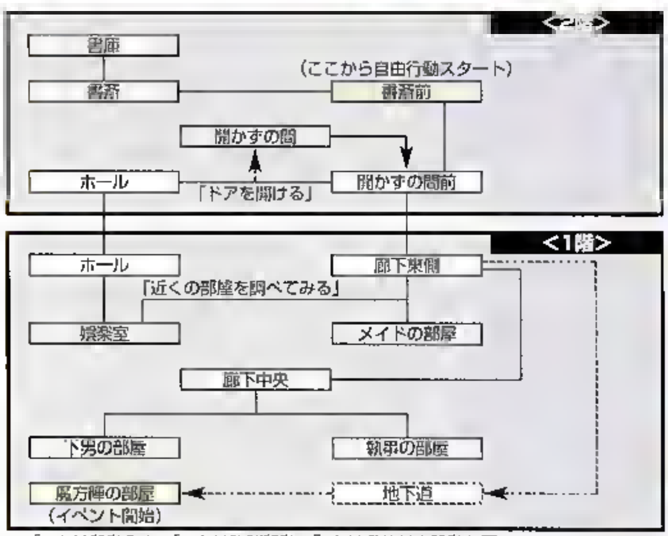
6th Stage/フォンス村 闇に響く歌声 ミステリーホラー

サフィとカウジーが雨宿りのために入った洋館で起きる怪奇現象。突然いなくなったクリノンたちを捜しつつ、洋館に秘められた謎を解く。

書斎→書庫の順に調べたあと、娯楽室へ行くのが最短の攻略ルート。だが、それだけだと真実の全貌はわからないままだ。メイド、下男、執事の各部屋を3回ずつ調べ、開かずの間の扉を開けてみよう。



↑地点から地点へ移動するため、部屋の位置関係が把握しにくい。迷わないように！



※「—」は移動自由、「→」は強制移動、「--」は条件付き移動を示す。

8th Stage/スフィンクースの門 クイズの果てに クイズ

カウジーたちは王都がある上の大地へ行くため、迷宮を通るか、階段を登るか選択する。階段を登る場合、クイズに答えることになる。

クイズの数は全部で5問。不正解でもゲームオーバーにはならないので、気楽にいこう。5問目は質問になる。クリノンを攻略しているなら、必ず"クリノンが好きだ"を選んで、クリノンの好感度を上げよう。



↑クイズの難易度はそれほど高くないが、内容がバラエティーに富んでいる。勘違いを誘うようなクイズもあるので、要注意。



↑5問目で"サフィが好きだ"を選択しても、サフィの好感度は上がらない。クリノン攻略時の場合のみ、重要な選択肢だ。

問題数	解答選択肢	正解	解説
ブルー・スフィンクース			
1問目	パパイヤ	○	父親（パパ）が嫌い（イヤ）だから。
	エンリンゴ	×	
	モモーナ	×	
イエロー・スフィンクース			
2問目	上がった	×	片足で体重計に乗っても体重は変わらないことと同じ理屈。
	下がった	×	
	かわらない	○	
グリーン・スフィンクース			
3問目	醤油とソース	×	さ＝砂糖　し＝塩　す＝酢　せ＝醤油　そ＝味噌
	塩と味噌	○	
	醤油とソルト（塩）	×	
ピンク・スフィンクース			
4問目	12時間後	×	最初の1時間が省略されただけだから。
	15時間後	×	
	23時間後	○	
レッド・スフィンクース			
5問目	サフィが好きだ	—	効果なし
	クリノンが気になる	—	クリノンの好感度+1

8th Stage/迷宮 迷宮の果てに ダンジョン

迷宮を通る場合、迷宮内のさまざまな仕掛けを解き最後にゲートキーパー（以下、GK）と闘うことになる。

GKを倒すためには、水晶球は必須の道具。白竜の剣はなくてもよいが、入手していると戦闘が大幅に楽になる。鎖1→白竜の剣→鎖2→水晶球→GKの順に攻略しよう。GKに負けてもゲームオーバーにはならないので、安心して戦っていいぞ。



↑おまけイベントは笑えるものばかり。手間を惜しまず、すべて見るようにしたい。



①鎖1解除方法（3通り）	②鎖2解除方法（2通り）
左3→右1→左3→右1 左3→右1→左4→右2 左2→右1→左4→右1	左4→右2→左4→右3 左4→右2→左3→右2
③白竜の剣の取得方法	
ゲームを進めていれば入手可能	
④水晶球の取得方法	
まず、数字に着目，さらに、この世界の一週間<光・火・水・風・土・闇>を、順に"1・2……"と数字に置き換える，すると、風=4、地=5だとわかる。この2点から、魔方陣のタテ・ヨコ・ナナメの合計がすべて15になるように水晶球を当てはめていく。	八　光　闇 水　地　七 風　九　火
⑤ゲートキーパー（GK）との戦闘	
両者ともにHP10， 白竜防御はダメージを食らわないが攻撃できない。	
カウジーの攻撃方法と攻撃力	GKの攻撃方法と攻撃力
石投げ=1	通常攻撃=1
石クリティカル=2	クリティカル=5
白竜=3	
白竜クリティカル=6	

⑥ヒントが書かれている石版	
ヒントは5段階で表示，5段階目により詳しいヒントが出現。知りたいヒントを選択する，ちなみに「自力で解く」を選ぶと，1段階目のヒントに戻る。	
⑦おまけイベント発生方法	
見てもとくに特典はない，おまけイベントが起きる。各場所で共通のカウンターを持っていて，通過するたびに1加算されていく，5になると、イベントが発生。イベント終了後，カウンターはリセットされ、再び1から加算されていく，一度発生したイベントが再び発生することはない。	
A：クマが出現	B：サフィが転ぶ
C：クリノンがヘビを捕獲中	D：クリノンがカエルから逃走中
E：矢のトラップ	F：サフィがハムを食べる

Special Stage/王都フォルラータ 名探偵サフィの事件簿・マラキアホテル殺人事件 捜査&推理

出現条件 すべてのエンディング（サフィ、クリノン、ピアラのエンディングと、ノーマルエンディング2種類）を見ると、"おまけ"内に出現。

宿泊中のホテルで発生した殺人事件。サフィとカウジーは探偵になり、事件を捜査して犯人を推理する。

注意すべき点は、捜査結果によって推理での選択肢が変化すること。犯人であるサンセルの選択肢を出すには、現場検証で暖炉を調べ、クリノンとオスカーに聞き込みしたあと、フロントとバルジネに話を聞く必要がある。事件の真相を知りたい場合は、現場検証をしたあと、1階でフロント→クレア→ギャレソン→バルジネ→町長の順に聞き込みをしよう。



↑じつは推理が得意なサフィ。どこかで聞いたようなセリフも飛び出し、得意満面。しかし、証拠集めは疲れるからと、助手のカウジーがこき使われることになる……。

推理手順			出現条件	注釈（青：選択肢/赤：スイッチ）
1	事件発生			人物紹介など
2	捜査開始			現場検証or聞き込み選択
3	現場検証		さきに聞き込みすると現場検証不可	現場検証ON／遺体or暖炉選択
	1	暖炉	さきに遺体を捜査すると暖炉検証不可	暖炉ON
	※	遺体	さきに暖炉を捜査すると遺体検証不可	遺体ON
4	聞き込み			1階ロビーor2階廊下選択
5	聞き込み・2階廊下		さきに1階ロビーへ行くと2階聞き込み不可	クリノンorオスカー選択
	1	クリノン	さきにオスカーと会話すると聞き込み不可	クリノンON
	2	オスカー	クリノンON時、追加メッセージあり	オスカーON
6	聞き込み・1階ロビー			フロントorロビーor廊下選択
	1	フロント	現場検証ON	フロントON／ロビーor廊下選択
	2	ロビー/クレア	さきにギャレソンと会話すると聞き込み不可	クレアON／ギャレソンorバルジネ選択
	3	ロビー/ギャレソン		ギャレソンON／バルジネor廊下選択
	4	ロビー/バルジネ	フロントON	バルジネON／ギャレソンorクレアor廊下選択
7	聞き込み・1階廊下			町長orサンセル選択
	1	町長	さきにサンセルと会話すると聞き込み不可	町長ON
	2	サンセル	クリノンON時、追加メッセージあり	サンセルON

推理手順			出現条件	注釈（青：選択肢/赤：スイッチ）
1	推理開始			人物紹介など
2	犯行時刻は？			8時から9時or8時半から9時or8時から8時半選択
	1	8時から9時		犯行時刻AON
	2	8時半から9時		犯行時刻BON
	3	8時から8時半	暖炉&クリノン&オスカー&バルジネON	犯行時刻CON
3	殺害方法は？			不明or氷or薪選択
	1	不明		不明ON
	2	氷	遺体ON	氷ON
	3	薪	暖炉ON	薪ON
4	動機は？			不明orセラフィの瞳or暴露本選択
	1	不明		何もなし
	2	セラフィの瞳	クレア&ギャレソン&バルジネ&町長ON	セラフィON
	3	暴露本	クリノン&オスカーON	暴露本ON
5	犯人は？			サンセルorオスカーorバルジネorクリノンorノイエス選択
	1	サンセル	犯行時刻C&薪&暴露本ON	真犯人
	2	オスカー	犯行時刻C&薪&暴露本ON	迷宮入り
	3	バルジネ	犯行時刻AorB&不明or氷or薪&セラフィON	迷宮入り
	4	クリノン	犯行時刻AorB&不明or氷or薪&セラフィON	迷宮入り
	5	ノイエス	犯行時刻AorB&不明or氷or薪&セラフィON	迷宮入りだが事件の真相は判明
	6	サフィ	1～5の条件以外は自動的にサフィになる	迷宮入り

※ダミーの選択肢　選んでも事件解決にはとくに関係なし

ファミ通Xbox責任編集の攻略本＆関連書籍

南国での過ごしかた、教えます！



「DOAX」を最速攻略！　ビーチバレーの勝利への方程式はもちろん、水着、アイテムも大公開！　クイーンの座は君のものだ！

好評発売中　A5判　1200円＋税

旅のお供に欠かせない！



ANGELIC CONCERT エンジェリック・コンサート
公式ビジュアルファンブック

ビジュアルから攻略まで、ゲームの魅力がいっぱいつまった1冊。PS2＆Xbox版両方に完全対応!!　描き下ろしもいっぱい♥

PS2版にも対応!!　好評発売中　A4判　2400円＋税

接続から楽しみかたまで完全ガイド



XBOX LIVE
パーフェクトガイド

これからXbox Liveを始める人のために、導入方法やオンラインでの遊びかたをレクチャー。Xbox Live対応ソフトガイドも充実！

好評発売中　A5判　1500円＋税

元気よく冒険を楽しもう!!



テネレッツァ TENEREZZA
公式ビジュアルファンブック
OFFICIAL VISUAL FANBOOK

元気いっぱいの女の子テネレッツァが大活躍するアクションRPG。そのすべてを網羅した1冊!!　攻略も大充実なのだ!!

PC版にも対応!!　5月23日発売予定　A4判　価格未定

好評発売中の本

▶ステージ上に散りばめられた全隠し情報を網羅した、唯一の攻略本
O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック　A5判　定価1400円＋税

▶難解ステージを完全サポート
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック　A5判　定価1280円＋税

▶全コースでクレイジーを目指せ！
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド　A5判　定価1400円＋税

▶エンディングまで導く救済の書
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド　A5判　定価1400円＋税

▶全マップ掲載で最終ステージまで迷わない！
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック　A5判　定価1200円＋税

▶初公開＆描き下ろしイラスト満載！
式神の城 公式設定資料集　PS2版にも対応!!　A4判　定価2400円＋税

▶描きおろしイラスト多数！　オリジナルサイドストーリーも収録!!
式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集　A4判　定価2200円＋税

▶GIジョッキーとなるための情報満載！
ジョッキーズロード パーフェクトガイド　A5判　定価1400円＋税

▶レースを勝ち抜くためのポイント＆データ満載！
segaGT 2002 パーフェクトガイド　A5判　定価1400円＋税

▶全20ミッションを完全攻略!!
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック　A5判　定価1380円＋税

▶連続技も隠しコスチュームもこれ1冊で
DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック　A5判　定価1000円＋税

▶ゲームの余韻に浸りたいあなたに……
トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック　A4判　定価2400円＋税

▶ビストロのすべてがここに！
ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック　A4判　定価2400円＋税

▶全ステージ・全メダルを完全マップ攻略！
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド　A5判　定価1280円＋税

▶惑星ヘイローで戦い抜く術を徹底指南!!
HALO ヘイロー サバイバルガイドブック　A5判　定価1400円＋税

▶チェイスとガンファイト！　ふたつのモードを完全攻略!!
マキシマムチェイス パーフェクトガイド　A5判　定価1400円＋税

▶「叢」のすべてを解き明かす!!
叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック　A5判　定価1400円＋税

▶全コース1位奪取をナビゲート！
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック　A5判　定価1400円＋税

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア　電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990　E-mail：cs@ascii-store.com　http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話03・5433・7850（営業局）


WEEKLY ファミ通
5/9・16合併号
好評発売中
特別定価350円
攻略小冊子
天誅参
ファイナルファンタジーX-2
ファイナルファンタジーXI
ジラートの幻影
ドラゴンクエストモンスターズ
キャラバンハート
第2次スーパーロボット大戦α
GIFTPIA
ファイアーエムブレム 烈火の剣
© 2003 SUSUMU MATSUSHITA
5/23号は、5月9日(金)発売!


巻頭特集
―どこでもいっしょ―
私なえほん
夏まで待てない!
PS2期待の新作
10連COMBO!
SOCOM、半熟英雄 対3D、
頭文字D Special Stage、
ドラッグ オン ドラグーン など
FAMITSU PS2
I・CHI・O・SHI SOFT
ファイナルファンタジーX-2、
ファイナルファンタジーXI
ジラートの幻影、天誅 参、
など全14本
©Sony Computer Entertainment Inc.
5月9・23日合併号
好評発売中
特別定価
550円
ファミ通PS2!


ファミ通キューブ!+アドバンス
6月号
絶賛発売中!!
特別定価520円
ドラクエモンスターズ
キャラバンハート 大攻略
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣
ファイアーエムブレム 烈火の剣
ポケモン ルビー・サファイア 特別オリジナルノート付録


すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
月刊アルカディア
COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE
ARCADIA
6月号(no.37)
定価650円(税込み)
絶賛発売中!!
SUPER BATTLE OPERA
初代王者決定!
〜新たな目標が生まれた日〜
式神の城II
ARCADIA
http://www.arcadiamagazine.com/


噂のテレビゲーム情報満載のDVDビデオマガジン!
ファミ通Wave DVD
5月30日発売 定価980円 6月号
リュックが教える! お宝ゲット大作戦!
ファイナルファンタジーX・2
目指せ! やり込みゲーマー!!
真・三國無双3
ソウルキャリバーII
スターオーシャン3 Till the End of Time
デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール
ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影
F-ZERO AC(仮題) など
特製ケース&ピクチャーレーベル付き
全国書店にて絶賛発売中!
DVD VIDEO
MAIN CHARACTER DESIGN TETSUYA NOMURA
ALTERNATE COSTUME DESIGN TETSU TSUKAMOTO


ファミ通の攻略本!!
真・女神転生III
公式ガイドブック
プレイステーション2
真・女神転生III-NOCTURNE
公式ガイドブック
好評発売中/A5判/本体1500円
プレイステーション2
ファイナルファンタジーXI
攻略大辞典 Version.030205
好評発売中/A5判/本体1300円
プレイステーション2
ファイナルファンタジーX-2
オフィシャルガイドブック
好評発売中/A5判/本体1000円
プレイステーション2
テイルズ オブ デスティニー2
オフィシャルガイドブック
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

Xbox公式サイト Xbox.jp 通信

Vol.16

http://xbox.jp/

新しいXbox公式サイトに注目!

ついにリニューアル間近となったXbox公式サイト。なかでも目玉のひとつである"Xbox TV"に注目! ここでは、Xboxタイトルの映像を大公開! USなど海外タイトルのムービーも見ることができるのだ。6月12日発売の『メックアサルト』のサイトもオープン。新しい機能などを、満喫しよう。



↑トップページ。画面上部から各ページに飛ぶことができるぞ。右下に注目!

ニュースレターが新しくなる

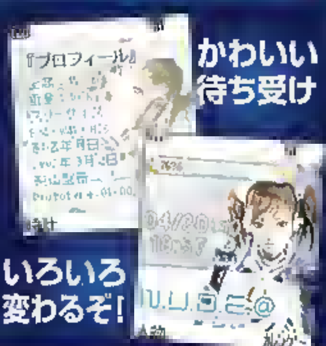
これまで不定期に、登録したファンに届けられているXboxの情報満載のニュースメール。今回のサイトリニューアルにともない、登録方法も変更になるのだ。もちろんニュースレターの内容も刷新される予定。すでに登録している人も、まだ登録していない人も、新機能のマイアカウント」に登録して、新しくなったニュースレターを楽しんじゃいましょう。



↑アカウントの作成で、生年月日やメールアドレスなど必要事項を記入して登録。

Java-アプリで『N.U.D.E.@』をゲット

XboxのJ-フォンサイトで、J-アプリのサービスがいよいよスタート。今回サービス開始されるのは、『N.U.D.E.@』の待ち受けアプリだ。この待ち受けアプリでは、単なる壁紙機能だけでなく携帯電話のバッテリー残量が残り少なくなると画面が変わって知らせるなどの役立つ要素も。気になる人は、ぜひチェックしよう。さらに、『ザ・ワイルド・リングス』や『カンフー パニック』、『メックアサルト』の壁紙もゲットできるぞ。



チャンピオンシップに参加しよう

Xbox Live Championship Vol.1 サウザンドランドのファミ通Xbox杯がいよいよ5月8日からスタート。5月14日の13時まで熱い闘いをくり広げよう。大会への参加には、事前登録が必要なので、忘れずに登録してから大会に参加してね。

Xbox Liveに参加していないプレイヤーは、第1次予選がスタートしている『ソウルキャリバーII』のチャンピオンシップに参加しよう。すでに地区によっては予選や登録が終了してしまっている場合があるので、サイトで確認してみよう。



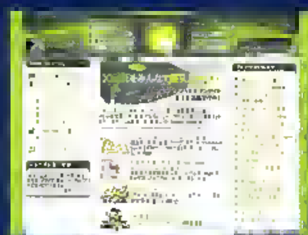
↑参加手続きなど大会の詳細は、このページからチェックしてみよう。



↑『ソウルキャリバーII』のチャンピオンシップへの参加は、このページから。

ファンサイトで新作タイトルのレビュー掲載中!

新しいサイトも増えた、Xboxファンサイト。Xbox Liveプレイヤーたちの交流の場や、ゲーム情報などさまざまな情報を発信して、Xboxの応援をするサイトがいっぱい。各サイトのオーナーによる新作タイトルのレビューなども掲載予定。XboxファンによるXboxファンのためのファンサイトを、みんなで盛りあげていきましょう!



↑Xboxオフィシャルファンサイトの運営をしてくれる人の2次募集も実施中。

WebMasterからのメッセージ

今月からXboxの携帯公式サイトJ-フォンに新しいコンテンツ、Java待ち受けアプリが加わりました! 今月は『N.U.D.E.@』をお届けします。そして本体の公式サイトもついにリニューアルします。夏に向けてお得な情報が盛りだくさんなので、お楽しみに!

Xbox広報ここだけの話 ―教えて市川さん―

Q:オンライン(Xbox Live)を利用してのダウンロードサービスなどはいつ始まるのですか?

東京都 龍沢亨 38歳

市川 ちょうどつぎに発売されるXbox Live対応タイトル、『メックアサルト』でダウンロードサービスがあります。どんな内容なのかといった詳細は次号の本誌にて公開しますので、お楽しみに!

Q:Xboxの公式ホームページがリニューアルしますが、今回の刷新のウリ、目玉は?

京都府 アルフォンス 49歳

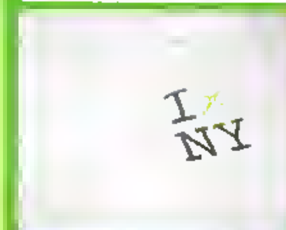
市川 前号の本誌で紹介しましたが、デザインや機能など全世界共通のデザインになり、マイアカウントやダウンロードコンテンツが充実します。とくにオススメは、USのサイトではすでにスタートしています"Xbox TV"が公開されます! リニューアルしたXboxサイトをご覧になってください。

Q:海外タイトルの移植発表はありましたが、未発表の日本オリジナルタイトルの発表はないのですか? E3で発表があるのでしょうか?

神奈川県 小池宏之 17歳

市川 ちょうどいまE3の準備中なので、この段階ではまだお話できないですね(すいません)。何が出るかはお楽しみということで、次号の本誌を注目してください!

来月のプレゼント



↑アメリカでXboxが発売されたときにニューヨークで配布された(らしい)Tシャツを2名にプレゼント。どんどん質問を送ってください。

※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者には、抽選で市川さんよりXboxのレアグッズをプレゼントします。今月採用の龍沢さん、アルフォンスさん、小池さんにはXboxラグビーボール型クッションをプレゼント。

第9回

Xbox 300万台への道

Xboxオンリーのビッグタイトルがしばらくないせいか、ハード販売台数がここしばらくイマイチ。どうにかせねば!

Xboxがもっと売れるための方法を真剣に考えてみる

ここ最近のハードの週間販売台数は2000台前後。1ヵ月で1万台いくかどうかという状況だ。うーむ、これでは、300万台到達まで20年以上かかってしまうではないか。ゲーム機が5年サイクルで新機種が出るとするならば、Xbox5とか出ている時代かも。いや、これは大変だ。いまさら気がついたわけでもないが、改めて計算すると国内300万台という数字がじつに途方もなく思えてきた。しかし、ここでヘコたれている場合ではない。Xboxの成功はファミ通Xboxの成功でもあり、Xboxユーザーの幸せにつながるのだ。みんなでもっとマジで考えていかねばなるまい。

このコーナーあてに「ウチでXboxを遊ばせたら，友だちもXboxを買いました」というようなおたよりをたくさんいただく。みんなの努力もあって少しずつ販売台数を伸ばしてきたわけだが、その作戦もそろそろ限界にきたかもしれない。販売店やメーカーに対し、もっと積極的にXboxを扱ってもらえるような状況にならなければ……！ というわけでいくつか考えてみた。みんなもこれに対する意見などをドシドシよせてほしい。

USER Xboxを持っていない人に買ってもらうには……

Xboxを持っていないゲームファンに話を聞くと、「欲しいソフトがない」「デカいから置く場所がない」なんていう意見が代表的なものとして挙がってくる。これらがホントに買わない理由であるならば，解決すればすぐにバカ売れするということはないにせよ，かなりのインパクトがあるのではないか？ 「ユーザーが欲しがるゲームがわかれば苦労はしない」のは確かにそうだが、それが売れない理由ならばどうにかせねばならない……。小さくするのは現時点ではまだ難しいのかなあ？

Xboxを買わない理由

→ 欲しいソフトがないから
→ 本体が大きくて邪魔だから

結論 もっともっと日本人向けに考える必要がある？

SHOP ショップにXbox棚を大きくしてもらうには……

他機種と比べるのも何だが，それにしてもゲームショップにおけるXbox棚が狭すぎる。ソフト1本に対するショップの利幅が昔と比べてだいぶ少なくなったいま，"売れるタイトル"，"売れるハード"を中心に品揃えしていくのは当然なのだが，それにしても……だ。棚が狭ければ，ショップにくるユーザーに対してのアピール度も減るわけだし，ここはぜひともXbox棚を大きくしていく方法を考えなくてはならない。ショップがもっとたくさん仕入れてもリスクが少ない方法があれば……。

ショップがXboxタイトルをあまり仕入れない理由

→ 仕入れたところであまり売れないから
→ 利幅が少ないので確実に売れるタイトルしか入れない

結論 ショップが安心して仕入れられるようにする必要がある？

LICENSEE メーカーにもっとXboxタイトルを作ってもらうには……

全世界で見ればXboxはシェア2位のハード。しかし日本ではまだまだ普及したとは言いがたい販売台数なので，「欧米では発売しますが，日本では未定です」というタイトルは多い。とにかくもっと日本でXboxタイトルが発売してくれないことには，ショップの棚も大きくならないし，Xboxユーザーも増えない。どういう方法であるにせよ，いま以上にXboxタイトルを作りやすい環境をメーカーに提供すれば，もっと積極的に取り組んでくれるんじゃないかと思うんだが……!?

Xboxタイトルが発売されない理由

→ 作ってはいるが，日本では発売未定
→ これまでの販売本数があまりに厳しい

結論 メーカーが安心して発売できる環境を整える必要がある？

おたよりありがとう！ すべて400ポイント

●ある日、ボクが友だちにXboxのよさを教えるために、ボクの家でXboxで遊ぼうとしたら、いきなり「DOAX」をつかんで離そうとしません。ゲームをはじめると「すげー！ 女の子がかわいい」と言って気に入ってしまい、「お金貯めてぜったいに買う！」とその気にさせました。ボクは何も言っていないのに、友だちにXboxを買う気ににさせた「DOAX」は、とってもスゴイと思いました。
[illegible]
[illegible]しい。

Xbox目安箱

●XboxもPS2みたいに[illegible]やしたほうがい[illegible]S2の新色に引かれ[illegible]けっこう買っているので。Xboxでぜひ試してみてほしい
（[illegible]森県 SHOG[illegible]）
カラーバリエーションはあるといいよね。実現しないかな。

メーカーに願いを！

●各メーカーさんへ
他機種のものをXboxに移植しないでほしい。Xboxの価値が下がるような気がします。移植するなら、Xboxだけの超リニューアルにしてください！ （京都府 あしだ）
できればXbox版ならではの要素をたくさん入れてほしいよな。

熱いおたより、待ってます！

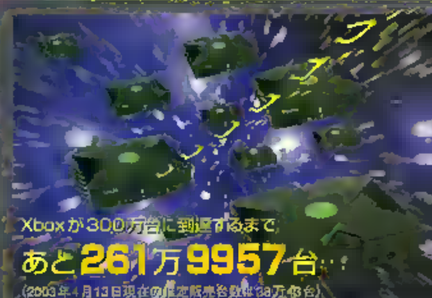
当コーナーでは、みんなからのおたよりを募集しているぞ。300万台へ向けてのアイデアはもちろん，「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか，「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとかどんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら、こんなことをする」でもいいぞ。何か思いついたら，どんどん送ってほしい。メールでもハガキでもオーケーだ。

なお，本欄中で採用した人にはポイントがつくぞ（P.86欄外参照）。また，採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント（ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る）。300万台実現に向けて，読者と編集部のみんなでがんばろ～！

あて先

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで

Eメールアドレス：
xbox@ml.enterbrain.co.jp





第七回 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

海外ゲームマニアクス
WORLD GAMES MANIAX Vol.7

[illegible]注目タイトル2本をバッチリ紹介！ そのほかのコーナーも大出血サービスでお届けするぞ！

この暴動は誰にも止められない!!

STATE OF EMERGENCY（ステート・オブ・エマージェンシー）

開発元：VIS Entertainment 販売元：Rockstar Games

過激度抜群のバイオレンスアクション！

海外でモンスター級の大ヒットとなったギャングアクション『GTA』シリーズでお馴染みの、Rockstar Gamesの最新作がXboxになぐり込み！ 本作の特徴は『GTA』シリーズに勝るとも劣らないハードなバイオレンス表現と、おびただしい数の人たちが画面上で動きまくるスケールの大きさ。使える武器も豊富で、巨大なロケットランチャーから盗んできたビデオデッキまで、なんでもアリ。人間のインモラルな部分を引き出す感覚が、プレイヤーをとりこにしてしまうこと請合いだ。



↑チャイナタウンやショッピングモールの中を逃げまどう、膨大な数の一般市民。画面外を含めると500人以上が動いているのだ。

総勢500人のキャラクターが動きまくる！



CHAOS －カオスモード－

制限時間内により多くの敵を倒すことが目的だが、本領は本能のおもむくままに大量殺戮が可能な点。全6種のモードで構成されている。

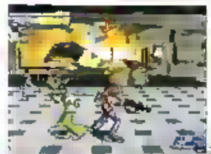
殺戮の無法地帯！



↑➡善良な一般市民を、マシンガンでハチの巣にすることも可。

REVOLUTION －レボリューションモード－

悪徳企業"コーポレーション"との直接対決を描くモード。ステージ上の仲間からミッションを受け、護衛や敵の拉致などを遂行していく。



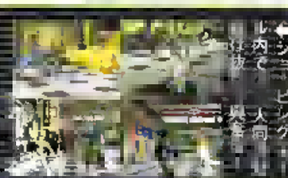
⬅味方の爆弾魔を護衛し、施設爆破テロの手助けをするのだ。



➡コーポレーションの手先と化している警官たちを叩きのめせ！

マルチプレイで暴れまくれ!!

本作では最大4人までのマルチプレイ対戦が行える。多くの仲間を引き連れて戦略[illegible]部で4種類の対戦が楽しめる。



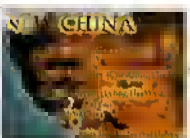
日本でも発売予定の注目タイトルをいち早くお届け！

TAO FENG -FIST OF THE LOTUS（タオ・フェン フィスト・オブ・ザ・ロータス）

開発元：studio gigante 販売元：Microsoft

チャイニーズテイスト炸裂の異色格闘ゲーム！

独特の世界観とおびただしい量の鮮血、残酷表現で話題をさらった『Mortal Kombat』シリーズのクリエーターが手がけた格闘ゲーム。アメリカ西海岸の架空の国をステージに、古来より伝わる秘宝をめぐって格闘派閥どうしの死闘がくり広げられるのだ。登場するキャラクターもカマキリ男から赤い巾着を着た謎の美女まで、怪しい魅力がたっぷり！ 日本国内でも発売が予定されているので、洋ゲーファンのみならず、海外版Xboxを持っていない諸君も要チェックのタイトルなのだ。



⬅ニューチャイナを舞台にして、武道家の壮絶な戦いが展開されていくのだ。



➡壁や柱を利用したアクションは、香港映画さながらの気分を味わえるぞ！

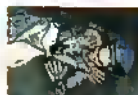
"地"の力によるド迫力の必殺拳！



↑敵にダメージを与えて地（CHI）のゲージがたまると、必殺技をくり出せる。

骨折や脱臼による部位ダメージをリアルに再現！

本作最大の特徴は、ダメージを与える箇所によって運動障害を引き起こす部位ダメージシステム。たとえば敵の腕を集中的に狙って損傷を負わせると、パンチ系の攻撃力が弱まってくる。これにより、対戦時の戦術パターンが豊富になってくるので、より戦略的な駆け引きが楽しめるぞ。



⬅苦悶の表情の女性にちょっとドキドキ。



➡左腕を押さえながら戦っている姿が確認できる。



海外Xbox Live 体験記 サムライネットバトラー

第三回 Tom Clancy's GHOST RECON

第3回目となる今回は、自称ネットゲーム世直し人の侍が『GHOST RECON』の世界に見参！ 四天王の登場に侍はどう立ち向かっていくのか？

ある情報筋によると、"四天王"と呼ばれる動乱の元凶が存在するらしい。なんでも『GHOST RECON』には、四天王のひとりである'鬼軍曹'が己の欲がままに暴れているようだ。これは、私の侍人生を賭けた戦いになりそうだな。

チームを捜して参加すると、"Oni"と書かれた名を発見。もしやコヤツが鬼軍曹か？ と思案していると突然ひとりのプレイヤーが話しかけてきた。

「え、侍？ あ、もしかして日本人の方ですか？ え、お宅はU.S.版のXboxどこで買いました？ あ、僕はアキバにあるメッセのカオス館なんですけどね。え、もしかしてキヨマンとか？ あそこ、品揃えいいですよね(早口)」

私はこの男の多弁に我慢がならず、



「ええい静まれ！ いまは開戦まえの神経を研ぎ澄ますときぞ！」

「え、なに？ 回線ですか？ あ、もちろんFTTHですよ！ 動画も驚くほどシームレスで…………」

……このような輩にかまってはおれぬ。私が、私がヤツを成敗しなくては！

フィールドに降り立つと、そこは闇に覆われた森であった。仲間はあの多弁な男と私のふたり。どうやら我々が相手陣地に攻めこむ方式のようだ。すると背後から野太い声が聞こえてきた。

「おい侍二等兵！ お前は何をぼーっとしとるか！ そんなに俺のブーツで蹴り殺されたいのか！」

一瞬鬼軍曹かと思ったがさきほどの多弁男だ。どうやらゲームの世界に入るとほかの人物に化身するようだ。

「おい侍三等兵！ いくら暗闇といっても、つっ立ってたら敵に気付かれてしまうぞ！ 地面を這ってほふく前進しろ！ オイッチニ、オイッチニだ！」

私は男の忠告どおり、ほふく前進の体勢に入る。ただの多弁な男かと思っていたが、なかなかやるではないか。

地図で確認すると、鬼軍曹はまだ陣地から動かぬようだ。そんな私は戦国の名将、武田信玄に思いをはせる。いよいよ敵の陣地の一歩前に近づき、茂みにひっそりと身を隠す。するとあたりから敵の笑い声が聞こえてきた。

「アノ日本人、ナンカキモカッタナ。アレガ本物ノ'OTAKU'ダゼ？」

私は全身が湯を沸騰させたように熱くなり、いても立ってもいられなくなって奴らの前に飛び出した。

「お、おのれ、鬼軍曹。許しはせぬ！許しはせぬぞおおおぉぉぉ!!」

私は怒りにまかせ、マシンガンを乱射する。まわりの兵隊は一瞬で地べたに伏し、鬼軍曹も崩れ落ちる。そして私はヤツの側に近づいた。

「よいか！ ほかの四天王どもにも言っ



ておけ！ 拙者がいる限り、お主らの好き勝手にはさせんとな！」

「シ、シテンノウッテ何？ テユーカジャンプノ読ミスギジャネーノ？」

私は無言でヤツに最期のとどめを刺し、それと同時にサインアウト。そして紙に一文をしたためる。

「だってバスタ●ド世代なんだからしょうがねえじゃん！」

私は涙で枕を濡らしながら深い眠りに入っていった。



⬆作家トム・クランシーが原作を手がける軍事シューティングゲーム。オンラインモードでは最大16人まで対戦可能で、チーム戦やオンラインミッションなどが楽しめる。

海外のレアな周辺機器を発掘！ 洋モノ vol.3

今回紹介するのは周辺機器というかグッズ。Xbox本体とコントローラー、ソフト数本がスッポリ入ってしまうXboxバッグだ。上面と底面がジッパーで開閉できるので、バッグに入れたままでもテレビに接続できちゃうぞ！ 友だちの家にXboxを持っていくときは、これでキマリだね！



G-PAK ORGANIZER AND TRAVEL CASE
販売元：Naki

Xbox 洋ゲー投稿団

洋ゲーへのこみあげるホットな願い、パッションを投稿ハガキに書き殴れ！

●先月号で紹介されていた「THE TERMINATOR」やりてえぇ！ カプコンの「エイリアン VS プレデター」を思い出しました。「BLUCE LEE」や「INDIANAJONES」もおもしろそう。海外ゲームに共通するのは、そのおもしろ'そう'だという点。実際プレイしてみるとまた違うのでしょうが、とても重要なことだと思います。たとえアクション部分がペラペラであっても、10点満点中4点や3点のゲームであっても、発売することに意義がある。そしてそれを選ぶのはユーザーの責任なわけで、つまらないゲームを買ってしまった怒りは頂点に達しますが、それを何とか耐えていただいて(笑)、そのゲームをプレイした、自分で選んだ、アッタマきたということを喜びと感じとってほしいのです。ということで、マイクロソフトには率先して、また勇気を持って海外ソフトを日本でも発売してくれることに期待します。

神奈川県 元気娘

――長文をどうもありがとう。たしかに洋ゲーの中には実際にあまりおもしろくなくても、「まあいいか」と思ってしまうことがある(オイッ!)。これも魅力かな？



福岡県 走る棺桶

⬆あらゆる部分に散りばめられた中国語がなんともニクイ演出！

投稿募集!! 海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い想い(感想文&レビュー)、アメリカンなイラストなどを大募集！ とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント！ 129ページのあて先までどしどし投稿してくれ！(係名は"海外ゲーム"係)

KIYOMAN GAMES PRESENTS アジア版タイトルのレビューを掲載!!

『Mech Assault』

福岡県 走る棺桶さん

●破壊三昧のヤンチャな洋メカシュー。対戦は盛り上がりに欠けるが、CPU戦は協力プレイができ、倒すたびに新しいメックが出現。数も増えるので思わず夢中に！ でも、ステージ数や機体名のみの選択画面など不満点も。メックどうしの攻防は、ダッシュや近接戦闘がないのでわりと大雑把。アイテムを取ったもの勝ちという印象。とはいえ、撃てば建物は停電し、敵兵は逃げまどう。壊し甲斐は十分。メックに魅力は皆無(笑)。

『FIFA SOCCER 2003』

千葉県 矢島勝幸さん

●最高レベルのグラフィック、滑らかな選手の動き、そして何より操作性がよかった。選手たちの顔や動きの癖など、こだわりを感じます。始めはルールに少し戸惑いましたが、ていねいなフォローがなされているため、問題なくプレイできました。日本で発売しても、PRをうまくすればブレイクすると確信できるサッカーゲームです。あえて難点を言えば、選手を映すアングルが少し見辛いこと。でも、改良すれば克服できると思います。

KIYOMAN GAMES URL：http://www.kiyoman.com/

注意 マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていない。海外製Xboxの本体やソフトを購入したあとには、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク 江別SATY店
ゲーマーズ 札幌店
スーパーテンコー 旭川リワーク店／
　北見西店／苫小牧店／名寄店／登別店
セントラルホビー
Max Denkoco 小樽店／登別店／室蘭店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
スーパーテンコー 青森西店／青森本店／
　とうてつ駅ビル店／八戸■店／八戸大橋店／
　弘前本店／むつ店
トミー 桜川店／八戸店／三沢店
ないす堂 駅前店／上北町店／中野店
マジカルステーション 城下店
ルルイ■CBI TOM店
Wonder GOO 青森柳店
■秋田県
ゲームアーク 秋田SATY店
スーパーテンコー 大曲店／大館店／
　鷹巣花輪店／本荘店／■キャトイルス店
ブックシティピア 湯沢店
ゆにこん8 大館店／本荘店
Wonder GOO 秋田店／横手店／能代店
■岩手県
トウブチ 本店
COMG！ 盛岡南サティ店
スーパーテンスードー 大船渡店／北上店／
　久慈店／二戸店
デジカルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／泉パイパス店／岩沼店／
　北仙台店／五輪店／長町店／はっぴい店／
　古川店／大河原店
シータショップ 仙台店
スーパーテンスードー 利府店／
　気仙沼リイリウ店／古川トイパス店
TVパニック 佐沼店
ベスト電器 デチチャウカウボーイ店
Max Denkoco 仙台西店／仙台駅前店／多賀城店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
Wonder GOO 石巻パイパス店／古川トパス店
■山形県
ウサウ■の大陸 山形駅前店／南陽セ■ゾウ店／
　山形パイパス店／山形大学前店／
シーガル 山形店／米沢店
スーパーテンスードー 酒田店／鶴岡店／
　寒河江店／新庄店／山形北店
スズ！スンプウTOM 天童店／寒河江店／
Wonder GOO 米沢店
■福島県
一休さん ベイシア白河モール店
シーガル 西山店／ふくしま
スーパーテンコート 西白河店／須賀川店／
　■■リトパス店
ウィウトマト 白河店
ウィウリーゲン 新さくら通り店
Max Denkoco 郡山北店／平店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
Wonder GOO 小名浜店
■新潟県
エムダイ■テ
COMG！ 新発田店／赤倉山店／内野店／近江店／
　亀田店／紫竹山店／五泉店／小出店／小千谷店／
　長岡店／三条店／吉田店／中条店／
　村上店／赤道店／見附店／六日町店／柏崎店
ファトスンシャフプ テイル
マジカルガーデン 柏崎店／新潟空港通店
マジカルステーション 巻店／三条ビス店／
　白根店／新津店／新発田店
ユメヨウ 長岡古正寺店／長岡学口本店
ドドリ■カ■う 新潟店
■長野県
アビアウンド 飯田店／駒ヶ根店
一休さん ビルスヨロー飯田ウティ店／
　ビルスヨロー■■サティ店／
　ベイシアあづみの■■店／ベイシス佐久平店／
　ベイシア更埴店／ベイシア長野店
エイデン 飯田インター店／飯田店／大町店／
　松本店／下諏訪店／南松インター店
おもちゃのチムス
ゲーマーズ 長野店
■スリウストOM 長野店
デジタルプレトス アップルウトン店
ドキ！■■■■ 長野店
トム 神町店
ノシア 上田店／長野店
ウィウリウストム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア安中店／ベイシア伊勢崎店／
　ベイシア太田店／ベイシス尾島店／
　ベイシア富岡店／ベイシア沼田店／
　ベイシア西善モール店／ベイシア前橋店／
　ベイシア高崎店／ベイシア前橋モール店／
　ベイシス桐生店／ベイシア吉井店／
　ベイシア各■店
クウム 大泉店／太田新井店
GAMECITY1001 元総社店
ウイムウチョプ 太田店／■■店
ビッグスキップ 高崎島口店
ファ！ミンショップ伊勢崎 伊勢崎店
文具堂 小山店／太田店／本店
リンクス 前橋本店
Wonder GOO 高崎店／高崎中居店／前橋店／
　富岡店
■栃木県
一休さん ベイシア大田原店／ベイシス■■店／
　ベイシア矢板店
クウム 足利店／足利南店
三立堂 今市店／真岡店／■■店
ドキ！■■■■ 宇都宮店
ブックトリト 大田原店
ブックウンド テレックス
デジカルステーション 西那須野店
Wonder GOO 足利店／鹿沼店／真岡店／
　西那須野店
■茨城県
石岡ビデオオトーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下館店／
　ベイシア筑西店
Jack 鹿嶋店
TVリーズフ 神立店
ウィクトスト 下館店
リ・らんど 土浦店／鉾田店
Wonder GOO 勝田店／石岡店／石下店／
　潮来店／竜ヶ崎店／牛久店／大宮店／字■店／
　鹿島店／神栖店／鉾田店／下館店／
　内原COMBO店／高萩店／岩井店／つくば店／
　土浦店／土浦ピアタウン店／取手店／結城店／
　日立■店／水海道店／常陸大宮店／日立北店／
ひたち野うしく店／水海道店／水戸笠原店／
　水戸店
Wonder STATION 取手南店／ひたちなか店／
　古河店／龍ヶ崎店
■埼玉県
スンドウィート
一休さん ベイシア新■店
エクセティ 上尾店
角田電器 三郷店／ららぽーと店／
　BOOM坂戸店／志木店
ゲーム天国 日高店
さくらや 浦和西口駅前店／大宮東口駅前店
スーパーリクトキャウス 朝霞台店
ドキドキ冒険島 東川口店／所沢■店
■ジョ 春日部店／越谷店／NEW上尾店／
　蓮田店／戸塚店／三郷店／富士見店
ウスミスンショップ大宮 入間店／春日部店／
　上尾店／川越■■店／川越店／北戸田店／
　戸田店／草加店／坂戸店／狭山ヶ丘店／
　狭山台店／新所沢店／千間台店／草加店／
　秩父店／鶴ヶ島店／所沢店／越谷店／
　東松山店／三郷店／ふじみ野店／深谷店／
　蕨店
スズミスンハウス ビエロ
マジクルガーデン 東松山店
マジカルステーション ランブル―ト川口店／
　新座クンウゲーム店／
　スーパーランプル―ト川越店
ミリキート 鶴ヶ島店
トルポーエ 鶴ヶ島店
■テ！スブウウ ドリームファクトリーテン
ちんでんぼうし 志木南口店
ロムハウス 上尾店／志木店
Wonder GOO 入間店／春日部店／北本店／
　深谷店／越谷店／■川口店
■東京都
アール 町田店／本町店
アイワールド ■■■店
AZ Market 神田店／立川店
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの王様
キムラヤ 町田■リートII
ゲーマーズ 池袋本店／秋葉原店／立川店／
　本店2号館／町田店
ゲームキュウ ■■■店
GAMES ■ーテ
ゲーム天国 高田店／■■■店
コヤス 押上駅■■店
さくらや 新宿東口店／渋谷駅前館／
　新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／
　新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／
　東京八重洲北口店
ウンソウ！
ジー・ウァン 石神井公園店／富士見台店
シーチ■ョップ 大■店
スーパー2番館
■スリウンI Duck 荻窪大店
ソウトウンドGARAGE 西小山店
■ストウンドぶんぶん 鶴見店
大学堂 石神井店／文京店
スィクウス 北品川店
TVパニック 蒲田店
TVパニック 蒲田店
でんきのセキド 国立店
■■百貨店 ■■店 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 亀有店
ノーサイド 聖蹟ヶ谷店／富士見台本店
ノジマ 狛江店／府中店／平井店／豊玉店／
　多摩■店／多摩センター店／NEW調布店／
　八王子尾店／羽村店
ハテスケ 大森店／蒲田店／多摩川店
BIG大森駅店
ビックカメラ 池袋東口駅前店／池袋西口店／
　渋谷ハチ公口店／有楽町店／新宿東口店／
　新宿西口店／立川店／本店／有楽町店
ビットイン
ファミスンショップ ピッコロ
ウスミコンショップ アイテムハウス
ファミコンショップ桃太郎 長津店／調布店／
　ひばりが丘店／成増店／八王子店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミスンランド 府中店／光が丘店／
　光が丘公園店
ファミコンワールドぱあ 蒲田店／小作店／
　東大和店／江北店
ヘニーレイン 調布西口店
■ジカルガーデン 昭島店／大山店／東村山店
デジカルステーション FM府中店／
　スンプヤート多摩平店／三軒茶下北沢店／
　仙川店
■ミウスエンタテイメント シネズ店
　西荻窪店／大井町店
murauchi.co.jp
■ティアポテス 新大久保店
モトデワールド野辺店
らけたや 小金井店
ヤマギウェウト店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口カメラ館店／
　新宿東口駅前店／新宿西口本店／八王子店／
　マルチメディア吉祥寺店／
　マルチメディア町田店
ロムハウス 国分寺店／武蔵小金井店／
　中野坂上店／西日暮里店
■千葉県
ストウリウ 湘北店
おもちゃのあづまや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キッド
DIZIR ワンダー野田店
ディスクスニテン ビデウ柏店
トキドキ冒険島 北小金店
本ビーランド ■テーク
■ジカルガーデン 船橋店／市原山店
デリスルステーション
　スーパースンプデート新浦安テーリノーI店／
　コンプデート柏店
モトナワールド ■■上本郷店／
　東葛川駅前店／市■店／稲毛北口店／
　南行徳店
ヨドバシカメラ 千葉店
Wonder GOO あすみが丘店／江戸川台店／
　柏店／旭原店／千葉長沼店／茂原台店／
　流山店／花野井店／柏沼店／八日市場店
Wonder STATION 佐ヶ谷店
■神奈川県
石丸電気 川崎店
一休さん 横浜サティ TVゲームコーナー
おもちゃセンター ナカジマ
株式会社丸井 川崎店■Fゲームショップ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップ ビーム
ComDeck 大和駅前店／辻堂店／溝の口店
ゲーテショップ 鵜■店／戸塚店／相模原店／
　溝の口店
■ストラン I BOSTON 鶴見西店
■ウトラン FGARAGE 古淵店／弘明寺店／
　白楽店
■ストランドぶんぶん 大倉山店／■■店／
　■ヶ丘店／元住吉店
■ウネット 小倉西口店
■■■ 川崎店
ティスウスニオンビデウ 綱島店／港南台店／
　本郷大学
デジタルキッス
テレビっ子 あざみ野店／鷺沼店
TVパニック 鶴見駅前店
トイ&ホビー サスト■
トドザック 相模台店／湘南台店／大船店
ドキドキ冒険島 日吉店
■ジョ 茅ヶ崎店／伊勢原店／厚木店／今宿店／
　海老名店／鶴見店／綱島店／相模原店／
　湘南台店／戸塚山店／大和店／平塚店／
　■■店／NEW■■台店／NEW厚木店／
　NEW平塚店／藤沢店／本厚木店／緑ヶ丘店／
　湘南店
ビックカメラ 藤沢店／横浜西口店
ファトコンショップスaddy
ウスミスンショップ大将 横浜店
ファミスンプウザ ジェイス
マジカルカーデン 横浜山手台店
■ジカルステーション 座間店／
　スーパースンプヨートあざみ野店／
　スーパースンプデート■■店／
　スーパースンプマート■■店／戸塚店／
　■■ウミがみ野店
アルチ■デ■スステーション ゼロウン
メディアポテス 藤沢店／川崎長沢店／
　■■■■店／■■■■店／十日市場店／
　日吉本町店／■■■■店
ヨドバシカメラ 京急川崎駅前店／
　京急上大岡店／横浜駅前店
ロムハウス 大口店／大和店／鶴見店／戸塚店／
　■前平店
Wonder GOO 相模原店／つきみ野店
■山梨県
おもちゃのイチ■セ
おもちゃのスルちゃん
ComDeck 甲府■■■店
TOYSクリちゃん 竜王店
■ジマ 上野原店／甲府店／■■店／富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松中田店
■スポット 焼津店／富士店
エイデン 磐田今之浦店／磐田上岡田店／
　掛川店／袋井本店／■■店／浜松スリーナ店／
　浜北中村店／浜松店／三方原店／三島店
ゲームショップぱる チダサかね本店
スーパースンプスート 浜松店
TVゲームショップ ドラゴン■■ス
ノジマ 伊東店／磐田店／駿東店／静岡店／
　■■店／■■店／藤枝店／沼津店／富士店／
　■■店
PARADE 掛川店／浜西店／■■■■店／
　西伊豆店／■■店／袋井店／■■店／三方原店
ステミーズ 藤枝店／BOOK OFF店
ウ■！コンウント 稲田店／有東台店／島丘店／
　藤田店／五文店／本■店
ゆとロン 富士店／藤井店
■ジカルガーデン 清水店／千代田店／
　■■富士店
■ジカルステーション スンウマー■■店／
　コンプヨート藤枝店
メディアポリス ■■店／■■店／■■■店／
　■■店／沼津店／■トリスー■■店／
　■■店／浜北店／袋井店／富士店／■■店／
　富士八幡■店／富士宮店／三島■■店／
　■■インター店
大和文庫 ■■店／三■店／不二見店／本店
Wonder GOO 掛川店／■■店／■■店／■■店
■愛知県
一休さん ヒルファロー■日井サティ店
エイデン 新瑞橋店／岩崎店／
　稲沢リーリシティ店／小田井センター店／
　日進山店／■■店／■■店／
　小牧インター店／坂下店／四日市店／■■店／
　■■店／千種アズリーク店／高■店／
　■■店／知多店／■■店／■■店／
　■■■■店／■■元町店／長久手店／西尾店／
　■■店／本店F／■■大曽根店
オクダ■ー 新瑞橋店／■■店／千代が丘店／
　中村公園店／大■■店
わとわや かみがね店
おもちゃのアンテナ スズティ店／千代田橋店
おもちゃのチンデーウ 江南店
おもちゃの店 クレーヨン
GROOVE！ 金山本店／■■■店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション64ビット EAST／WEST
ゲーム道場 ■■店／小牧店／春日井店／比良店
スンプデート ■山店
自遊■房
ウーパーコンプスート 大須／カウウン／
　■■セルピ／刈谷店
センキ 尾西店
ディスク 豊田店
TVゲームフタタ
■夢
トップカ■ウ 本店
ドリームウント ■■店
ハイパースタミナスン 上小田店
ビッグガレージ 江南店
ファミーズ 阿久比店／大■■店／■■店／
　■■店／知多■■店／■■店／■■店／
　■■店／西尾店／■■インター店／■■店／
　■■店
フストスンプウザ びっぷBOYS
ファ！コンプウザ ■町店■■■店
フスミコンランド ■■■■店
ホームステスポ 岩倉店／■■店
ボニーランド GAME CITY
MAG MART 地下店／■■店／■■店／■中店／
　■■店／■■■店／■■店／■■■店／
　■■店／■■店／■■■■■店
■ジカル ■■店／■■店／西尾店
■ジカルガーデン ■■店／■■店／
　■■店／■■インター店／■■北店／■■店／
　■■店／■■店／■■店／■■店／
　■■■■■店／■■■店／■■店／
　■■■■店／■■店／■■店／■■店／
　■■店／■■店／■店／■■店／■■店／
　ワンダーシティ店
■ジカルステーション 小■店／
　三■■テルミナ店／■■■■店／■■■■ー／
　■■■店／■■／三■店
■ツナカ本店
ヤスギウェスト ■■店
Wonder GOO トヨタ店／■■店
■岐阜県
一休さん 三起屋店
エイデン 大垣ベルプウザ店／可児店／
　長良町店／岐阜オーキッドパーク店／■■店／
　■山店／多治見インター店／■■店
株式会社ユーワン ユーワンスリア
キウヤ ピア店
GAME SEVEN
コンプスート 可児店
Giリーウ かがみ子店／■■店／■■■店
ウスミコンGP
ファミコンキッズ
ファミコンジョンダル
ウスミスンウンド ■■ピーぽずみ店
MAG MART ■■店／■■店
スジカルガーデン 可児店／■■■店／多治見店
マジカルステーション 各務原店／
　ダロスストアセ■店上八幡店／■■■■■■店／
　■■店／土岐店／アース店
PUSH
■三重県
一休さん ビルスミロー■■サティ店／
　ビルウァロー■サティ店
■イデン ■■イオンタウン店／鈴鹿店／■店／
　名張店／■■店
ゲーム天国 白子店
スーパースンプヨート 四日市店
スーパーウンド 四日市店
古本市場 ■■■店
■シカルガーデン 生桑店／鈴鹿店／
　■■大山田店／四日市店
デジカルステーション 桑名店／
　ショッワ■■店／シテトウ■■■店／
　■■■店／■■店
Wonder GOO 伊勢店／上野店／大台店／
　三重店／■■店／■店／津店／松阪店
■滋賀県
一休さん ビルウァロー■大■サティ店
サンキームセテデ ■■店
ヱコン 草津店
Wonder GOO 彦根店
■和歌山県
おもちゃランド 和歌山店
キッズケイ ■■店
トイ&ホビー ミミー
ミミスゲ 國作■■本■店
■京都府
ゲームブラザ京都302 堅田店
TVパニック BOOK BOX■■■店
■ビルスSOFT館
スウカルステーション トイショップみずの
Uni BEAT ■カメ店／■■■店
Wonder GOO ■■店
■奈良県
一休さん ビルスミロー■■サティ店／
　ビルウァロー■■町サティ店
株式会社あさだ
ゲーアーク ■■店
ゲームスーク21 北大路ビブレ店
ゲームステーションハイパーニューウイズ
　■■店／■■■■店
ザウルス 大■店／■■店／上■■店／大■■店／
　■■店／■山店
チカウトーイ ■■■■
ウッ！コンウチウ ピ・ドリーム
ウォトザウルス ■■店
デジカルガーデン ■■■店
デジスルステーション ■■■店／■■■■店
■ティスショップギース ■■■■■■店／
　■■本店
■石川県
COMG！ ■■店／小松店
三井ジョーシン もとまち店■■ズランド
ソフトウン！ ■■■店／■■■■店
ステトース ■■店／■■店／■■■■店
■富山県
GROOVE！ 富山■■店
ゲンヨウント ■■店／■■店／■■■店
三共ショーシン ■■■店ティスウピア／
　paONE ■■店■■スタン■／
　paONE富山■■■■ズランド
シアトル ■■店／■■店／■■店／■■店／
　■■店／富山駅店／■■店
■ス■■ウーテイ■ント ■■店
■イリーゲンキウント ■■店
フスミコンボックス
■福井県
オスイイスストア ■■店
おもちゃのアリス
おもちゃの■■■ ■■店／■■店
ウイト■■店 ■■店
三共ジョーシン paONE■■■■■ズランド
ススミーズ てんとうむし店
ウス！スンショップBIG ■■店／■■店
■大阪府
一休さん ■■ビブレ TVゲームスーナー／
　■■■■■■ビブレ店／
　ビルウァロー■■■■サティ店
キ■■シアイ ■■店
ギャングスター ■■店
■■■■店 ■■■店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップ■■■ ■■店
G2 フジヨシ
ドウスンワールドウラウ ■■店／■■店／
　■■店／■■店
なかよし ■■店／■ウイティウイ■店
ニシダヤ ■■店
ビックカメラ なんば店
ウスミスンショップイークル ■大阪店
ウァス■ウールド■■店
本ビースイランド
■ジカルステーション ■■店
トミスゲ ■■■■店／■■店／枚方店／■■店
■デ■アCITY 江坂店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
遊スン ■■店／■■店
Wonder GOO ■■店
■兵庫県
一休さん ビルディロー■■山サティ店
くれよん 立花店／■■■■店
クロヘァー ■■店
ゲーマーズ 三宮店
ゲースーダイボーウー■■ ■■店／■■店／
　■■■店／■■■店／■■■店／■■■店
ゲームショップロッピーワン
ゲームもっちゃ■■■
ゲームチョンジ(G.C)
ドキドキ冒険島 西宮店
トランクールドウウウ ■■店／加古川店／
　■■店／■■店／土山店／■加古川店
POWER■ディアCITY 神戸世界店
ススミーズ サンウス大■店／
　サンウウ■■■■店／サンウス本店
■ディスCITY ■■店／西宮店／■■店／
　■■■店／■■店
■ティオ！ 伊丹店
モーモーウント ■■店
遊コン 加古川店／■■店／西明石店／
　■■■■店／■■■■■■店
Wonder GOO 伊川谷店／伊丹店
■広島県
おもちゃーン ■■店
ゲームアーク 尾道店／呉店／■■■店／
　三原店／■山店
COMG！ 本通店
TVゲームショップ ■ウト&ソウト
はとや タカノ■店
デジカルカーデン 呉店
遊スン 福山店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
ストモ■ トピア店
ベスト電器LMB ■■■店
■ティオ！ ■町
遊スン ■■店
Wonder GOO ■■店／■■店／■■店■■■店
■鳥取県
ファミスンショップルンク ■■店／■■■■店／
　■■■■店
遊スン ■■店
■島根県
遊スン ■■店
■山口県
ゲームアーク ■■SATY店
COMG！ ■■店
デジカルステーション ■■店／■■店／
　山口■■店／山口大学前店
■香川県
一休さん ■■■ビブレTVゲームコーナー
ゲームアーク ■■店／■■店／国分寺店／
　■■店／■■■店／丸亀店
■ジス■ガーデン ■■大■店
Wonder GOO うたづ店／丸亀店
■徳島県
ゲームショップニュースピード ■■店
シーウショップ 徳島
TVゲームウントZERO ■■店／■■■店
TVパニック EAST徳島店
■高知県
EYE ■■店
ゲームスーク ■■■■店／■■店
■ジカルカ・テン ■■店
デジカルステーション ■■店／■■■■店／
　■■店
Wonder GOO 高知店／土佐店
■愛媛県
COMG！ 松山南店
フストスンスーパー2
ベスト電器LMB ■■■■店
Wonder GOO ■■■店
■福岡県
AJIA
ゲームアーク21 大野城SATY店
株式■■ ■■■■ウンパル
■■■ ■■店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・デモンウター ■■店／■■■店
ゲームカレージネット ■■店
ジョイン ■■店／■■■店
■ルチョウ ■■店／■■■店
ビックカメラ 天神■館
ウァミコンワールド ■■店
プレウテーションHIRO店
ウァウスーティ！ ■■店／■■店／■■店
ヘス■ビデオ ■■店
ベスト電器LMB ■■本店
■ジカルカーデン ■■店
■ジカルステーション ■■店／
　■■インター店
■ティスナトン ■■店／■■店／■■■店／
　■■店
有限会社■■■■■■OKおもちゃ流通センター■
　■■■店
■佐賀県
■■堂 ■■店
BANS
ウスミコンハウス ■■■店／■■店／■■店
ウスミスンウールド ■■店
■ジカルガーデン ■■■店／■■■店
■長崎県
ウエスト ■■■店
ゲームショップ ■■■
■■■ゲーム■■■ ■■店／■■店／
　■■店／■■店／■■
フストコンハウス ■■■■■店／■■■店
■ティアウウウ ■■店
■■■G ■■店／■■店／■■店／■■店／
　■■店
■熊本県
ゲームアーク21 ■■ウルモール■■店
ゲームショップ■■
ウンライト ■■店
チャレンジャー ■■店
ステミスンショップサンライト ■■■■店
デジスルステーション ■■店
アルチ■ディアショップTOM ■■店
■■■G ■■店／■■店／■■店
■大分県
株式会社トキハ
ゲームミュージアム ■■店
JOYーウレンド ■■店／■■店
スマイルショイ
TVディンプ ■■店／大分店／■■店／日出店／
　別府店
ベージコム
ベスト電器LMB 大分店
■ジカルステーション 大分■■店／大分■■店
■宮崎県
おもしろランドキャンプ ■■店
ベクトヨウトウウン ■■店
ベスト電器LMB ■■店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ ■■■店／■■店／
　■■店／■■店／■■店
からっ子堂
ウスミプラス ■■店
■ラオの■ ■■店
Wonder GOO ■■店

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
GEO ゲオ 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com 全店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
TOPBOY 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
7 全店
FamilyMart 全店
K 全店
サンクス 全店
スリーエフ 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

編集長日記

もったいない。本当の愛が必要だ!!　何を言っているのか？　いや、これが本心なんですヨ!!　VOL.06

ゲーム機プラットフォームフォルダーにファンは帳尻合わせ以上を期待したい

もうひとつの3月20日

イラク侵攻が開始された3月20日、日本のマイクロソフトのXbox事業本部では、約200人の15パーセント強にあたる34人の人員削減が実施された。21日朝の一部新聞などで報道されたが、おりしも開戦翌日、それも春分の日からの3連休初日とあって、あまり大きく取り上げられることはなかったが、日本のマイクロソフトでは初めてとなる大きな人員削減であり社内の動揺は決して小さくないものだったと思われる。

報道によれば、Xboxの販売が伸び悩んでいるため、営業、販売マーケティング、開発などの幅広い職種を対象に、スリム化で収益改善につなげるが、Xbox事業そのものの撤退や縮小はしないという。

これはどういう意味だろうか？　マイクロソフトのように都心にオフィスをかまえる一流企業の場合、スタッフがひとり存在するだけでその給料の数倍、最低でも毎月100万円以上のコストがかかる。単純な掛け算をすると200人ならば年間約24億円。34人減れば4億円、17パーセントほどの経費が浮く。4億円といえば大変な額だが、マイクロソフトは世界でも有数の超優良企業であるし、どちらにしても数億程度の削減で黒字になるような状況にも思えない。

多少の人員削減に意味があるのか？　本当のところ、日本のXbox事業本部の収支はどんな感じなのか、わかる限り、かなり細かく試算してみた。

結果には驚いた。来年度以降、うまくいけば日本のXbox事業部は単年度でトントンにもっていける可能性が十分にある。もちろん1台売るごとに100ドル以上の損失があるとも言われているハードについては、今後の製造コスト低下に依存するのでとりあえず無視した（ハードについてはヨーロッパで3度目の値下げが実施されただけに、それなりのコスト低下の目処が立ってきたのかもしれない）。各種経費も少しずつ減らし、1stタイトルに関しては完全社内開発タイトルを完成させるとともに、海外移植モノは比較的低コストでそれなりに売り上げていく。200人といえば多いようにも聞こえるが、ほかの日本のゲーム機ハードメーカーに比べれば圧倒的に少ない。企業として、ビジネスとして、非常に健全な姿をめざしていることがわかった。

企業として利益を出すことは当然だし、新規ビジネスであっても赤字を出さないようにするのは当然のことだ。

だが、日本のゲームファンがハードメーカーに期待しているのは、ハードメーカーだからこそできることではないだろうか。ハードやソフト、オンライン、イベントから宣伝まで、サードパーティーにはリスクが大きすぎてなかなか難しい、赤字覚悟のような新しいこと、おもしろそうなことへの挑戦ではないだろうか？　プレイステーションとセガサターン、PS2とドリームキャストが拮抗していたころが、ゲームとゲーム業界がもっともおもしろかった時代のひとつであり、世界一の超お金持ちハイテク企業のゲーム機参入に期待していたのも、その再来を夢見ていたからではないか、と思うのだが、いかがだろうか。

さて、今回の削減は企業としては正しい判断かもしれないが、当然多少の懸念もある。突然のレイオフが常識のアメリカと日本では雇用環境が大きく異なる。外資系企業ではふつうの姿かもしれないが、ゲーム開発はクリエイティブな仕事であり、今回のような人員削減方法は、今後の優秀な人材確保への影響がないか心配だ。

また、来年度以降の収支にも大きく関わってくるのが、日本だけでも累計で150万枚ほどにもなる各ライセンシーからのロイヤリティー収入だろう。下手をすればこれはハードや自社ソフトからの利益より多くなる、マイクロソフトにとって非常に重要な収入源だが、当然のことながらXboxが普及していなければ各ゲームメーカーはソフトを出さない。その体系は最近改善されつつあるものの、SCEに比べると不満の声が寄せられることが多いとも聞く。より低価格ソフトが出しやすいように、また世界各地での所得水準にあわせたフレシキブルなものになることも、ライセンシー獲得の鍵になるのではないだろうか。鶏がさきか、卵がさきか、といった感じだが、こちらはパートナーリレーションシップを統括する林執行役員の活躍に期待したい。

昨年末に大浦博久常務がXbox事業本部長を退任、米国本社に異動して以来、日本のXbox事業本部長はいまだに不在だ。後任はどんな人物が適任なのか、ずっと考えてきた。日本のゲーム事情にくわしい日本人と、いまは日本には疎いが米国本社に発言力のあるアメリカ人。今回の一件でわかったのは、よくも悪くもマイクロソフトはアメリカの企業であるということ。その利点を活かすには、後者のほうがいいのかもしれない、と最近思うようになってきた。どちらにしても情熱とユーザーの視点が最重要だとは思うが。

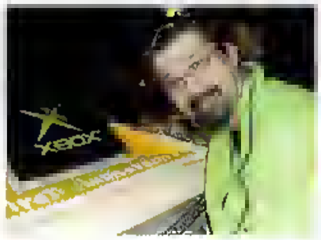
ビジネスである以上、厳しい判断を迫られることもあるだろうが、最高のスペックをもつXboxには、すばらしいソフトに加えてXbox Liveという無限の可能性がある。収益改善はもちろんだが、日本でも大きく飛躍する積極的な姿勢を期待したい。

テロ、戦争、SARS……。行ける海外がどんどん減って寂しい。というわけでもないですが、今月は国内だけです（笑）。

3月19日(水)

Xbox Live ナイトパーティー

都内、平日夜、200名限定という制約も多いイベントだけど、ボックス野郎さんをはじめ読者の皆さんと会えるのはやっぱり楽しい。ナムコ世取山さん、カプコン小林さん、フロム金子さんともじっくり懇談。



⬆懐かしのバタークリーム使用Xbox1周年記念ケーキ。2周年はもっと甘いモノにしましょうね、とMS岩崎宣伝部長と約束（苦笑）。

3月23日(日)

爆笑のワイルドリングス

いつになくハイテンションなMS広報市川さんの司会で始まったこのイベント、浅草キッドが超おもしろかったです。ホント。



⬅ファミ通Xbox代表は惜しくも準優勝。負けたらリストラは冗談です。

4月1日(火)

各社の皆様と親睦週間

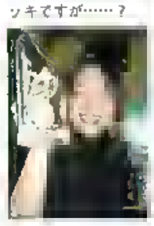
この近辺は各社広報さんを中心に、打合せを兼ねた宴会、いや会食が1週間以上連日連夜。マイクロソフト、テクモ、カプコン、セガ……。もちろん今後のためのいろんな情報も仕入れていますよ。ゲプ。



10名様にプレゼント!!

⬆非売品のXboxロゴ付光る耳掻きをMSから宴会でゲット。編集長日記6月号あてにハガキを。

⬇2号連続無断掲載のMS広報・上西嬢。ニッコリと妙なジョッキですが……？



4月2日(水)

ファミ通Xbox、社長賞受賞

エンターブレイン社内の総会でファミ通Xbox編集部が社長賞を受賞!!　正直なところ昨年度は部署として非常に苦しかっただけに編集部一同で大喜び。これも読者の皆様のおかげです。ありがとうございます。



⬆社長賞の副賞は「常識的な範囲で部署の願いをひとつかなえてあげる」というもの。なにをお願いしようかな～♪

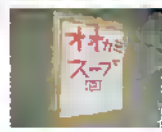
4月3日(木)

おいしいN.U.D.E.@札幌

『N.U.D.E.@』開発のロケットスタジオ取材に札幌へ。見えないこだわりに感動。現地ならではの旨いもの情報を得て夜の街へ!!



⬅社長の竹部さんは往年の「テゼニランド」以来のファンです。



⬅いまいちばんというラーメン屋。でもこの日はもう終了。

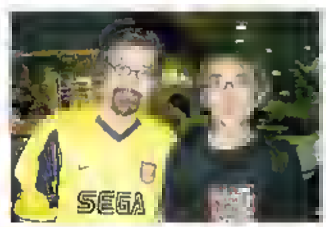


➡で有名なジンギスカン屋へ。最後のお茶漬けがまた旨い!!

4月15日(火)

熱血漢の栢さんと再会

シグナルトークという会社を設立してPC用オンラインゲームを開発中の栢孝文さんと再会。なかなか意欲的な作品で楽しみ。



⬆情熱的な栢さんとのお付き合いはセガ時代以来。夏ごろの「ログイン」は要チェックです。



相沢浩仁
KOJI AIZAWA
THE EDITOR IN CHIEF OF FAMITSU XBOX

アメリカの総合ゲーム誌「GMR」から依頼されて「トゥルーファンタジーライブオンライン」への期待を書く。やはりアメリカでも注目されている。ファミ通.comメールマガジン(月曜)、Official Xbox Magazine(USA/UK/他)、Joypad(France)等にも毎号コラムを執筆中。本誌編集長。

本当のホンネ　そういえばアメリカへ異動した大浦常務はお元気かしら。5月14日からロサンゼルスで開催されるE3ショウではぜひとも再会したいところですが。そうそう、E3発表予定のXbox情報もけっこう入ってきています。日本のメーカーの新作もけっこうありそうで本当に楽しみ。『HALO2』はもちろん、英国レア社の『Kameo』も遊べるといいなぁ。

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック!

今回はテーブルトークRPG『D&D®』をテーマとした、アクションRPGを2本紹介する。

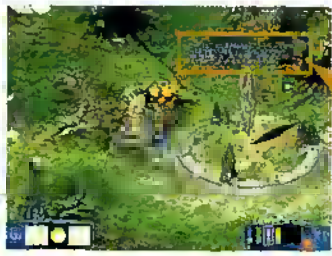
プール オブ レイディアンス　　ネヴァーウィンター・ナイツ

プール オブ レイディアンス

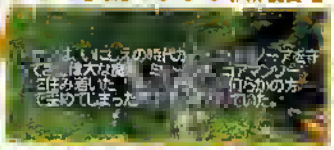
■発売元：メディアクエスト ■ジャンル：RPG ■価格：9800円(税別) ■発売中(3月28日発売)
■スペック ▼OS：Windows98以降 ▼CPU：PentiumⅡ450MHz以上(PentiumⅢ500MHz以上推奨) ▼メモリ：64MB以上(128MB以上推奨) ▼HDD：700MB以上(849MB以上推奨)の空き容量 ▼ビデオカード：DirectX 8.0a以降に対応したビデオカード(VRAM16MB以上)

見えないディテールを"読む"べし!

基本的な操作は、動かしたいキャラクターを選択したあと、行かせたい場所をマウスでクリックするだけ。このとき指示した先が敵ならば自動的に戦闘し、アイテムなら拾う動作をするなど、操作面に関しては一般的なアクションRPGと大差ない。しかし、このゲームでは特定のアイテムなどを移動先に指定すると、画面上では数ドットでしか描かれていないアイテムや敵の死骸などを、まるで小説のように文章で解説してくれるのだ。画面には見えてこない、細かいディティールを文章で"読む"ことで、より深くゲーム内の世界に浸ることができるぞ。



まるで小説のような状況描写



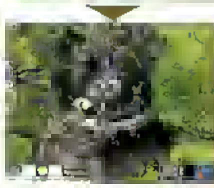
↑まるでテーブルトークRPGをプレイしていて、うまいダンジョンマスターの話を聞いているような気分にさせてくれる。

パーティーを効率よく動かして勝利しよう!



1 バランスよくパーティー編成

あらかじめ用意されたキャラのほかに、自分でエディットしたキャラクターでもプレイ可能。パーティーの最大人数は4人まで。



2 4人で集団行動を

各キャラは個別に移動先の指示ができるが、画面外に出ることは許されない。移動するときは、団体行動を強いられるのだ。



3 ターン制で順番に攻撃

戦闘は敵をクリックするだけでいい。しかし、4人のキャラクターに対して順番に行動指示を与えていく必要がある。

『D&D®』とは何か!?

『D&D®』は、TT(テーブルトーク)RPGの元祖だ。TTRPGとは、ダンジョンマスターと呼ばれる司会者がシナリオを用意し、「古城の扉を開けると、オークが待ち構えていた」など、状況をプレイヤーに伝える。プレイヤーはその状況説明を聞きながらつぎの行動を決めるといった具合に、人どうしの"会話"によって遊ぶゲームのこと。今回紹介したゲームは、どちらも『D&D®』の設定を採用している。

ネヴァーウィンター・ナイツ

■発売元：セガ ■ジャンル：RPG ■価格：9800円(税別) ■発売中(3月20日発売)
■スペック ▼OS：Windows98以降 ▼CPU：PentiumⅡ450MHz以上(PentiumⅢ800MHz以上推奨) ▼メモリ：128MB以上(256MB以上推奨) ▼HDD：1.2GB以上(2GB以上推奨)の空き容量 ▼ビデオカード：OpenGL1.2対応、VRAM16MB以上(64MB以上推奨)、DirectX 8.1以上

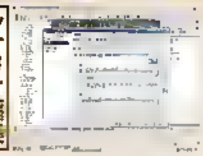
ワイルドに行くか、慎重に行くか!?

マウスでキャラクターの移動先を指定するという操作方法については、上で紹介している『プール オブ レイディアンス』と大差ない。しかし、このゲームでは敵やアイテムなどに対する行動を複数の選択肢から選べるようになっている。たとえば、敵と戦闘するときには打撃以外にも複数の魔法を併用することが行えるほか、扉を開けるときでも"破壊する"、"鍵をこじあける"などの指示ができるのだ。もちろん、面倒になったら行動を自動判断してくれる機能を使ってもいいだろう。

自分だけの世界を創れ!

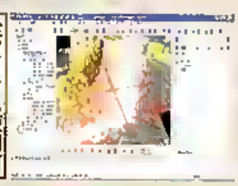
自分でシナリオを作成できるツールが添付されている。敵やアイテムの配置も自由自在だ。

シナリオ編集



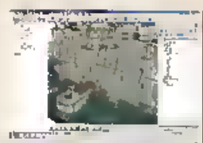
←会話の内容はもちろん、分岐後の内容編集も可能。

全アイテム使用可



←全アイテムと敵を自由自在に配置できる。

配布もできる



➡作成したシナリオは、ファイル化して配布も可能。

目標を左クリック



➡左クリックで、自動的に行動してくれる。

目標を右クリック



➡右クリックで、細かい行動指示が行える。

アクションオーケー!





扉の向こうに待ち受けているものは……!?



ギルティギア イグゼクス #RELOAD

- ■発売元：サミー（開発：アークシステムワークス）
- ■ジャンル：2D格闘
- ■好評稼動中

ARCADE GAME Front-line

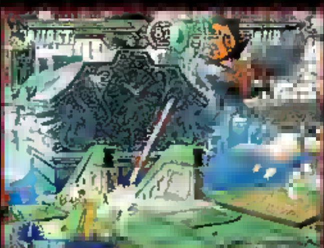
ゲームセンター最新情報コーナー

今回紹介する『ギルティギア イグゼクス#RELOAD』は、人気シリーズの最新作。ファンにさまざまな話題を提供してくれる注目のタイトルだ。

あれから1年。『GGXX』が新たな怪物を引き連れて戻ってきた！



⬆通常技でも目からビーム。ロボカイは何が飛び出すかわからないびっくり箱だ。

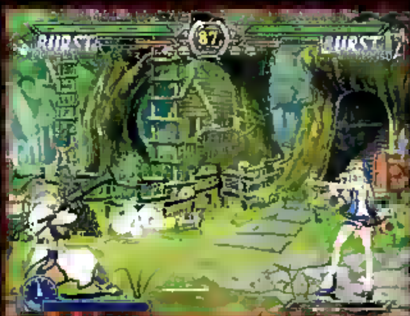


⬆ミサイルを発射し対空攻撃。ロボカイには飛び道具が満載されている。

『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』は人気格闘シリーズの最新作。本作は各キャラクターに大胆な調整を加え、さらに新キャラクターを追加した内容となっている。

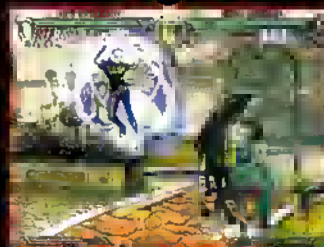
注目の新キャラクターは、ロボカイと呼ばれる奇抜なキャラクターだ。ロボカイはプレイステーション2版『ギルティギア イグゼクス』にも登場していたが、ここでは特殊なシステムと新技が盛り込まれ、まったく別のキャラクターに生まれ変わっている。テンションゲージのかわりに電力ゲージと温度計があり、このゲージの増減によって技がパワーアップ＆ダウンするのが特徴だ。システムは複雑で扱いにくいが、使いこなせばそのぶん愛着がわいてくるぞ。

前作で登場したキャラクターも、どれも例外なくさまざまな変更が加えられている。フォースロマンキャンセルできる技が増え、性能が大きく変化した必殺技も多い。このような変更をうけ、自分なりに新たな攻撃の組み立てを模索するのがこのゲームの楽しみかたといえるだろう。



➡バズーカをかまえて弾を発射する必殺技の"喰らっとくカイ？"。この技は電力ゲージ対応技だ。





⬆ミリアのバッドムーンは、跳ね返ったあとにフォースロマンキャンセルが可能になっている。これを使いこなせば、中段技としての攻撃バリエーションが豊富になるぞ。

NEW CHARACTER ニューキャラクター！ ロボカイ

前代未聞！ お茶目なロボ見参



某組織の科学者が、カイのデータをもとに作り上げた人間型兵器。電力ゲージと温度計を備え、そのふたつのゲージの程度によって技の性能が変化していく。通常技は飛び道具形式の技が複数あり、それをどう活用するかがカギ。必殺技はゲージの増減に関係する技が多いので注意しよう。

コマンドリスト

座談カイ	屈D
喰らっとくカイ？	↓↘→+S
カイ現象	↓↙←+S
カイ幕ホームラン	→↓↘+HS
●カイ心の一撃	→自動
町内カイばーげん	空中で↓↘→+S
痛カイ撃	一定時間走ってからP or K or S or HS
カイ電波	相手地上近距離で→↘↓↙←+K
●駄目な奴は何をやっても駄目	電力50%以上で、↓↘→↓↘→+S
●限カイらばーず	電力50%以上で、↓↘→↓↘→+P
☆13カイ弾	一撃準備後に↓↘→↓↘→+HS

●覚醒必殺技 ☆一撃必殺技



充電マットでチャージ

⬅ロボカイには電力ゲージがあり、電力をチャージすると特定の技が強力になっていく。電力ゲージはカイ電波を当てたり、座談カイで出した充電マットの上に乗るなどの動作で増える。



駄目出ししつつ連打！

➡ロボカイは覚醒必殺技もじつに特殊。なんと"駄目"というフキダシを生み出しながらダメージを与えるのだ。



⬅一撃必殺技がヒットすると、ロボカイの口の中からミニチュア版ロボカイが4機出現。トコトコと近づいてきて、プレイヤーを灰に容していく。ロボットながら、ブラックユーモアも完璧だ。

一撃必殺技もキュート！

X COMING SOON

締切ギリギリの
ほっかほかのXbox
新着情報をお届け！

今回は、人気アニメーターの中嶋敦子さんがキャラクターデザインを担当する『C.A.T』の最新情報をお届け。かわいいキャラクターたちの変身シーンは必見！

C.A.T～サイバーアタックチーム～

発売日	6月5日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	メディアックス	その他	—
ジャンル	シミュレーション		

3人の女の子たちがサイバーアタックチーム"C.A.T"となって人類の危機を救うアドベンチャーシミュレーション。ネットワーク世界に侵入し、"人間世界の修正"を行なうようプログラムされた、ヒューマノイドコンピューター"マリア"の恐怖から人類を守るのが目的だ。本作は全10数話によって構成されており、1話ごとにアドベンチャーパートとシミュレーションパートが織り交ぜられ、アニメのようなノリでストーリーが展開されていくぞ。



⬆ADVパートは、会話形式でストーリーが進行。選択肢によりエピソードが変化する。

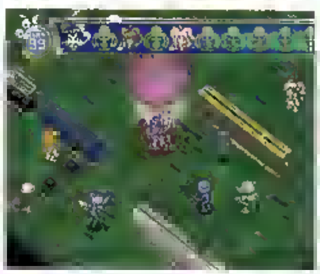


⬆SLGパートは、コンピュータに侵入したウイルスモンスターと戦うことになる。

SPを溜め特殊技を使いこなせ

ウイルスモンスターとの戦闘をくり広げるのがSLGパート。その戦闘時にカギを握るのがSPだ。SPとは、C.A.Tたちが強力な特殊攻撃を行うときに必要になるポイントのこと。SPは毎ターンの初めにC.A.T基地から転送してもらえ、SPを溜めれば強力な特殊攻撃を仕掛けられるのだ。

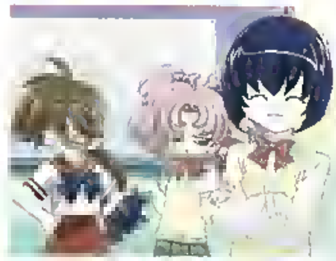




⬆➡SPの量によってそれぞれのキャラで使える特殊攻撃も異なるようだ。SPを溜めてウイルスモンスターを一掃だ！

コミカルタッチが魅力のイベントシーン

実際にストーリーが進行していくADVパート。そこではキャラどうしによるイベントが随所に盛り込まれ、物語に彩りを添えるのだ。場合によってはアニメーションが挿入されるといった演出も。また、話によっては"笑劇場"とよばれる、デフォルメキャラによるドタバタコメディが楽しめる。


⬆素顔は13歳の女の子であるC.A.T。舞台は学園中心だ。


➡関西弁をしゃべるアプリコット瑞樹。転校生として、ほかのC.A.Tメンバーの前に登場する。


⬆C.A.Tメンバーのなかでも優等生的な存在の河合りんご。彼女は姉の麗のことが大好き。本編では姉とのエピソードも楽しめる？

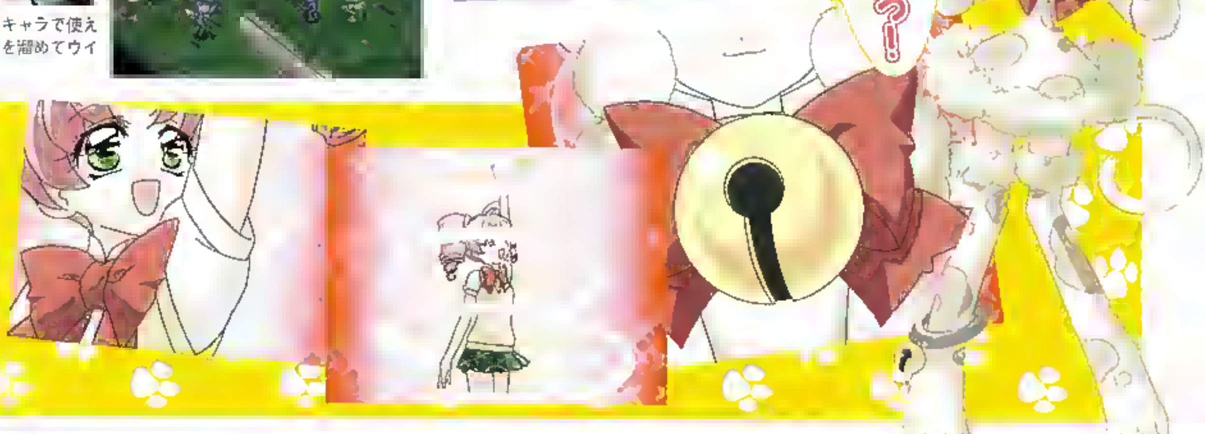
⬇ネットの世界と彼女たちの意識をつなぐサイバーヘッドギア。これを装着して、仮想世界のネット空間へ。



初公開

[illegible]

文字どおりネコのコスチュームでウイルスモンスターと戦うC.A.Tたち。フルアニメーションによる変身シーンは必見だが、今回は野中苺の変身シーンを紹介しちゃうよ。



X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは4月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨
2003年5月発売のソフト								
22日	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円				全
29日	大戦略VII	クールキッズ	シミュレーション	6800円	●			全
	カンフー パニック	マイクロソフト	アクション	5500円	●			15
2003年6月発売のソフト								
5日	C.A.T~サイバーアタックチーム~	メディックス	アドベンチャー	6800円				未
12日	MechAssault	マイクロソフト	シューティング	6800円	●		●	未
19日	ENTER THE MATRIX	バンダイ	アクション	6800円				未
6月	ディノクライシス3	カプコン	アドベンチャー	6800円				未
2003年7月発売のソフト								
3日	ヒットマン サイレントアサシン（仮題）	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	6800円				未
17日	ブラッディロアエクストリーム	ハドソン	格闘アクション	6800円				未
2003年8月発売のソフト								
	ビストロ・きゅーぴっと2	サクセス	シミュレーション	6800円				全
2003年夏発売のソフト								
	戦闘妖精 雪風~妖精の舞う空~	アクアシステム	フライトシューティング	5800円	●			未
	エグザスケルトン	キキ	アクション	価格未定				未
	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円			●	未
	ブレイクダウン（仮題）	ナムコ	未定	価格未定				未
2003年冬発売のソフト								
	加奈~いもうと~（仮題）	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●	●		未
2003年発売のソフト								
	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	RPG	価格未定	●		●	未
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクションアドベンチャー	価格未定				未
	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定			●	未
	Crimson Skies : High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未
	Brute Force（仮題）	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			未
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	価格未定	●		●	未
発売日未定のソフト								
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定			●	未
	スポーツゲーム（仮題）	アスク	スポーツ	価格未定			●	未
	CIRCUS DRIVE	カプコン	レース	価格未定				未
	鉄騎オンライン	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●		●	未
	大戦略VII オンライン	クールキッズ	シミュレーション	3800円	●		●	未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	レンタヒーローNo.1	クールクール	アクションRPG	5800円	●			未
	TOP ANGLER 2（仮題）	シムス	スポーツ	価格未定			●	未
	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	セガ	格闘アクション	価格未定			●	未
	segaGT2002 Append Disk（仮題）	セガ	レース	価格未定				未
	segaGT2002 Online（仮題）	セガ	レース	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code : Cronus（仮題）	テクモ	未定	価格未定				未
	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定				未
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				未
	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定				未
	Amped2	マイクロソフト	スポーツ	価格未定			●	未
	Tao Feng Fist of the Lotus	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				未
	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	価格未定	●		●	未
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定			●	未
	Moto GPURT2（仮題）	マイクロソフト	レース	価格未定			●	未
	シューティングゲーム（仮題）	メディアクエスト	シューティング	価格未定			●	未
	戦略シミュレーションゲーム（仮題）	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定			●	未
	パズルゲーム（仮題）	メディアクエスト	パズル	価格未定			●	未
	山佐Digiクロス（仮題）	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定			●	未

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※推奨年齢の全は全年齢対象，12は12歳以上対象，15は15歳以上対象，18は18歳以上対象，未は未定を表しています。

次号予告 ファミ通Xbox 7月号

次号の内容は――
次号の本誌はスゴイ！ 『Mech-Assault』のオンライン専用体験版に加え、最新Xbox映像DVDのディスク2枚組でお届け！ もちろん『DOAX』のクリアファイルもついて、前代未聞のボリュームだ。売り切れ必至だぞ。

5月30日(金)発売
予価590円(本体562円)



DVD&体験版つき!!

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り，次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	根沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／松井宗道／加納敦紀／西村俊行／佐藤浩／鈴木規康／遠藤崇昭／吉岡潤一
制作スタッフ	井上圭司／池田太郎／増田研次／井上幸治
フォトグラフ	St.Atom／島袋英俊
進行	川合昇／陳田昇／中井健一／竹下素紀
編集協力	阿部加奈子／伊佐和人／石井ぜんじ／石坂亮／井尻隆志／岩井真理／氏家雅紀 馬渡レイ／柏又和宏／守部峰色／加藤喜嗣／小池麻里子／菊池大介／木村秀樹 齋藤かよこ／佐藤大作／清水祥宏／田川ラメ夫／戸塚俊一／中谷至 堀池康教／柳沢恩鳥羽／丸谷健太／百瀬敬／百瀬耀／ムゲン（岩原誠，根本由也）
制作協力	アンテナ グラフィック デザインスタジオ／大西考貴 MdNコーポレーション（杉江耕平）／風間新吾／北山貴代 クリエイティブ レイ（池田伊知郎）／小林えみこ／佐藤大輔 デザイン・ファクトリー・IN／プラティパス（西田佳子，亜沢昌彦，小田原信晃） Plum（原てるみ）／フリーウェイ（竹越英々穂）／深尾洋子／マイルズ（船場俊久） 山内大助／リーフ（赤広尚子）
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／縁川朗広／李宏哉／安部寿一／梅山温克 高柳正人／藤下和巳／高橋利忠／田山京子／樋口尚子／鳴田うれ葉
雑誌営業	酒井朋晃／宮前秀隆
制作編集	青木孝道
マーケティング	上原光信／藤池隆司／柳田幸司
海外特派員	みちよ・パティロ

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート℡03・5433・7868まで。
メールでのご質問は，support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

X Present

エックス・プレゼント

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えると、豪華景品が抽選でもらえちゃう。今回も選りすぐりのソフト&グッズを用意！

1 ゲームソフト『ディノクライシス3』



3名

発売元：カプコン
ジャンル：アドベンチャー

←宇宙船内を舞台に展開される人気シリーズ最新作。恐竜との壮絶な戦いがキミを待つ。

2 ゲームソフト『ブラッディロア エクストリーム』



3名

発売元：ハドソン
ジャンル：対戦アクション

←他機種版が人気を博した3D対戦格闘がXboxに！ 白熱の獣化バトルを搭載。

3 ゲームソフト『MechAssault』

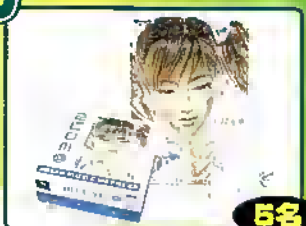


3名

発売元：マイクロソフト
ジャンル：シューティング

←戦闘ロボット"バトルメック"を駆使して、数々のミッションをクリアーせよ。

4 『N.U.D.E.@』ジグソーパズル



5名

提供：マイクロソフト

←この春話題の同居型コミュニケーションドール。販促用ジグソーパズルを5名に。

5 『サウザンドランド』オリジナルサウンドトラック



5名

提供：フロム・ソフトウェア

←この非売品のサントラを聴いてプレイヤー仲間に勝つスレイトを作ってみては？

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は6月30日（月）発売のファミ通Xbox8月号にて発表させていただきます。

応募締切 5月29日（木） 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ（カラー版含む）　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン（カラー版含む）　14.NEOGEOポケット（カラー版含む）　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境をお教えください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 あなたが好きなクリエーターを3名教えてください。

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3つ教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※独禁公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	19	We Love Xbox Live！：Xbox Live情報局
2	緊急速報：MechAssault	20	We Love Xbox Live！：サウザンドランド
3	緊急速報：ヒットマン サイレントアサシン	21	We Love Xbox Live！：マズルフラッシュ
4	緊急速報：ピストロ・きゅーぴっと2	22	攻略X：N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment
5	緊急速報：ブラッディロアエクストリーム	23	攻略X：ザ・ワイルド・リングス
6	New Game Cross Review	24	攻略X：テネレッツァ
7	連載：林が行く！	25	攻略X：エンジェリック・コンサート
8	X SPECIAL：ソウルキャリバーII	26	連載：Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
9	X SPECIAL：ディノクライシス3	27	連載：Xbox300万台への道
10	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	28	連載：海外ゲームマニアクス
11	連載：Team NINJA FREAKS	29	連載：編集長日記
12	X SPECIAL：戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	30	連載：PC GAME Topics
13	X SPECIAL：エクスチェイサー	31	連載：ARCADE GAME Front-line
14	X SPECIAL：カンフーパニック	32	X COMING SOON
15	X SPECIAL：大戦略VII	33	X Schedule
16	X SPECIAL：加藤～いもうと～（仮題）	34	X Present
17	投稿コーナー READER'S box	35	付録：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyballクリアファイル
18	連載：サンデァWIRED		

表2　購入予定ソフト

1	Amoad2	28	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）
2	イルブリード	29	トゥルーファンタジーライブオンライン
3	エクゾスケルトン	30	TOP ANGLER 2（仮題）
4	エクスチェイサー	31	NINJA GAIDEN
5	ENTER THE MATRIX	32	NEVERLAND SAGA
6	GAIA BLADE	33	パズルゲーム（仮題・メディアクエスト）
7	加藤～いもうと～（仮題）	34	ピストロ・きゅーぴっと2
8	カンフーパニック	35	ヒットマン サイレントアサシン
9	C.A.T～サイバーアタックチーム～	36	フィッシングライブ オンライン
10	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	37	ぷらすぷらむ2
11	Crimson Skies：High Road to Revenge	38	ブラッディロアエクストリーム
12	CIRCUS DRIVE	39	ソルースティンガー プレミアムカット
13	シューティングゲーム（仮題・メディアクエスト）	40	Brute Force（仮題）
14	真・女神転生 NINE オンライン対応版	41	ブレイクダウン（仮題）
15	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	42	Project Gotham Racing 2
16	スポーツゲーム（仮題・アスク）	43	HALO 2
17	segaGT2002 Append Disk（仮題）	44	MASTER SLAVE
18	segaGT2002 Online（仮題）	45	Midtown Madness 3
19	戦場の出前持ち	46	名将未定（ナムコ）
20	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	47	MechAssault
21	戦略シミュレーションゲーム（仮題・メディアクエスト）	48	Moto GP URT2（仮題）
22	大戦略VII	49	山佐Digiクロス（仮称）
23	大戦略VII オンライン	50	リッジレーサー最新作
24	ダイナマイト刑事2	51	RUNE BRID
25	Tao Feng Fist of the Lotus	52	RELICS
26	ディノクライシス3	53	レンタヒーローNo.1
27	鉄騎オンライン		

ファミ通Xbox 4月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト『ソウルキャリバーII』　和歌山県/深見潤豪　佐賀県/荒巻隆司　宮崎県/川畑武志　②ゲームソフト『バットマン ダークトゥモロー』　新潟県/後藤勇太朗　東京都/玉野井秀幸　滋賀県/永嶋泰裕　③ゲームソフト『鋼鉄の咆哮』　青森県/桜井操　京都府/山本大介　広島県/波多野厚史　④ゲームソフト『ザ・ワイルド・リングス』　群馬県/田島健一　大阪府/福山雅秀　福井県/清水一也　⑤ゲームソフト『N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment』　山梨県/後藤俊和　愛知県/小島宏幸　兵庫県/的場賢史（以上敬称略）



DEA
DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY
それはDEAにある。
DEAは一流ゲームメーカーおよびIT企業23社によってつくられた、ゲームクリエイター養成スクールです。出資企業とのパイプは、最新技術や設備の学習環境に留まらず、教育方針にも表れています。講師陣は実際のゲーム開発経験者、また特別講師として業界の著名クリエイター。ですからコンピュータ未経験で入学した学生も無理なく上達できます。ここにある作品は皆、本校の学生によって制作されました。一生懸命勉強すれば、プロ顔負けの実力が身につくことを実証していると思いませんか?また在学中に制作したゲームが商品化され、内定を獲得した学生もいます。業界との太いパイプは就職にも威力を発揮。あなたの夢を実現する環境がDEAにあります。
グラフィックデザインコース
ゲームで必要な2D、3Dグラフィックスを作成する能力が身につきます。
2年制と3年制があります
★業界注目の最新モーションキャプチャーシステムを導入!常に最新設備での学習環境を用意。
プログラムエキスパートコース
ゲームプログラムを学ぶゲームプログラム専攻とネットワークを学ぶネットワーク専攻があります。
2年制と3年制があります
★次代のニーズが高いネットワークゲームを学べます。
マスターコース
開発実機を使い、商品化可能なレベルの作品を企画から完成まで、すべて学びます。
★PlayStation2、ゲームキューブなどの開発実機を導入!即戦力となる技術が身につきます。
デジタルエンタテインメントアカデミー
〒169-0072
東京都新宿区大久保1-7-18
アサヒニューシティビル
本校事務局 03(5273)8330
まずは資料請求! 学校案内&ビデオを無料で差し上げます!
資料請求は、右記資料請求券をコピーして官製はがきに貼り、1.郵便番号、2.住所、3.氏名、4.年齢、5.学校・学年、6.電話番号をご記入のうえ本校までお申し込みください。また、インターネットのホームページやEメールでも資料請求を受け付けています。ぜひご利用ください。
4/30
DEA
学校説明会へGO! 教室の雰囲気がわかる!
■生徒作品見学や、施設見学、質問タイムなどDEAのありのままがわかります。
■事前にTELにてご連絡ください。インターネット・imode・J-skywebでもご予約できます。
新宿本校
5/11(日)
6/ 1(日)
こちらからもアクセスできます!
ホームページ http://www.d-e-a.co.jp/
E-Mail shiryo@d-e-a.co.jp
iモード http://www.d-e-a.co.jp/i
J-スカイ http://www.d-e-a.co.jp/j
ACCESS
ASCII 株式会社アスキー
ATLUS 株式会社アトラス
ENIX
CAPCOM
KOEI
SQUARE
SEGA
SONY
TAITO
D Wonderland Inc.
TECMO
namco
@nifty
Nintendo
HUDSON
BANDAI
BANPRESTO
Microsoft
MEDIAWORKS
YOZAN
資本参加企業50音順
本校は上記の出資企業によって運営されています。



FAMITSU-Xbox 2003 JUN.
定価590円 本体562円
T1107885060590
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2003 雑誌07885-06